PC ACTION

www.pcaction.de



DVD

5 TOLLE SPIELE AUF DVD IM HEFT

12. JAHRGANG
AUSGABE 142
12/2007
€ 5,30

Exklusive Demo zu Legend auf DVD!

SACRED UNDERWORLD
Die Erweiterung des Rollenspiel-Hammers

Hauptspiel erhältlich bei PC Games 12/2007

+ Vorschau & Video zu Sacred 2!

DUNGEONS & DRAGONS
Klasse Rollenspiel der Battle-Realms-Macher

WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY
Gruppentherapie im Zweiten Weltkrieg

BMW M3 CHALLENGE
Rase mit 420 PS über den Nürburgring!

APPRENTICE
Comic-Adventure für Rätselfreunde

CRYSIS

ERSTER TEST+VIDEO

• 7 Seiten Test • komplett durchgespielt • 12 Stunden Spielzeit • 11 Levels • 2 Mehrspieler-Modi • 9 Karten • Vergleich Direct X 9 und Direct X 10 • 1 Psychopath

Test-Premiere: Das ist Wahnsinn, damit schickst du dich in die Hölle! Diablo 3 kann nicht schöner sein.

+VIDEO

HELLGATE LONDON

FETTE MODS & MAPS AUF DVD!

BATTLEFIELD PIRATES 2: Besiege die Untoten!

DECURSIVE 2.0: Dein Heilmittel für alle Krankheiten!

DOOM CHRONICLES: Härter als das Original

Exklusiv enthüllt: So läuft der Mehrspieler-Modus!

KANE & LYNCH

Schockierend: Kommt dieses Spiel nach Deutschland?

DEAD ISLAND

AUSSERDEM IM TEST:

- Enemy Territory: Quake Wars
- Legend: Hand of God
- PES 2008 vs. FIFA 08
- Anno 1701: Der Fluch des Drachen
- Race 07
- Blazing Angels 2

u. v. m.

16 usk

4 195002 705308 12

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20

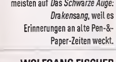

ZOCKEN,
WIE ES SEIN SOLLTE
Coca-Cola
zero
NEED FOR SPEED
PROSTREET
EA
HOT STUFF ZUM NEUEN
NEED FOR SPEED
JETZT AUF WWW.COKE.DE
ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER
Coca-Cola zero
WWW.COKE.DE

Die Redaktion

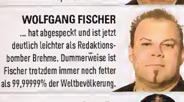
Magazin

JOACHIM HESSE
... treibt sich abends in Waschsalons herum und wäscht schmutzige Wäsche. Leider will trotzdem niemand seine Memoiren lesen.

HARALD FRÄNKEL
... freut sich momentan am meisten auf *Das Schwarze Auge: Drakensang*, weil es Erinnerungen an alte Pen-&-Paper-Zeiten weckt.



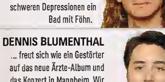
WOLFGANG FISCHER
... hat abgespeckt und ist jetzt deutlich leichter als Redaktionsbomber Brehme. Dummerweise ist Fischer trotzdem immer noch fetter als 99,99999% der Weltbevölkerung.



RALPH WOLLNER
... hat für die *Pro Evolution*-Version seine Seele an den Teufel verkauft. Dummerweise ist Chef Hesse nicht bereit, sie wieder zurückzugeben.

ALEXANDER FRANK
... empfiehlt allen Lesern bei leichten Depressionen ein Bad mit ätherischen Ölen. Bei schweren Depressionen ein Bad mit Föhn.

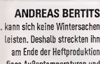
DENNIS BLUMENTHAL
... freut sich wie ein Gestörter auf das neue Ärzte-Album und das Konzert in Mannheim. Wir woll'n die Ärzte sehen, wir woll'n die Ärzte sehen ...



Mods & Maps

MARC BREHME
... antwortet uneinsichtigen Rauchern, die ihn mit ihrem Nikotindunst einnebeln, entschieden mit hausgemachten stinkenden Körpergasen.

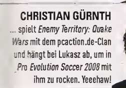
ANDREAS BERTITS
... kann sich keine Wintersachen leisten. Deshalb streckten ihn am Ende der Heftproduktion fiese Außentemperaturen und eine Erkältung nieder.



Online

LUKASZ CISZEWSKI
... hält *Rom* für die beste US-Serie des Jahres und möchte auch, dass ihn eine Horde Haussklaven bedient. Früher war alles besser!

CHRISTIAN GÜRNTH
... spielt *Enemy Territory: Quake Wars* mit dem pcaction.de-Clan und hängt bei Lukasz ab, um in *Pro Evolution Soccer 2008* mit ihm zu rocken. Yeeehaw!



Dein Krisenstab



Aufregung in der weltbesten Redaktion, der PC ACTION: Es sind massenweise tolle Spiele angekommen! Einem davon haben wir besonders entgegengefiebert.

Frank: Herr Wollner, was tragen Sie da für eine Kiste? Und warum sehe ich Blaulicht und höre Polizei-Sirenen vor dem Verlagsgebäude?

Wollner: Ich weiß nicht, was Sie meinen. Wenn jemand fragt: Sie haben mich und diesen PC nie gesehen!

Blumenthal: Wissen Sie denn nicht, was los ist? Herr Doktor Günther Beckstein ist neuerdings unser Leitkulturwolf und Ministerpräsident. Deshalb gibt es bald für den Besitz von sogenannten „Killer-Spielen" 15 Jahre Knast. Das Chaos draußen ist sein Sondereinsatzkommando. Sie kommen, um uns zu holen!

Fischer: Das ist kein Blau-, sondern Rotlicht, meine kleinen Liebessklaven. Und jetzt bückt euch ... und kriecht zurück an die Arbeit!

Fränkel: Ihr Maden habt keine Ahnung. Wollner und unser freier Mitarbeiter Jürgen Krauß waren bei Crytek und haben einen Rechner gemopst, auf dem *Crysis* installiert ist. Deshalb haben wir den weltweit ersten *Crysis*-Test im Heft. Halleluja!

Bertits: Und dann haben die zwei es nicht geschafft, die grünen Männchen mit unserem Verlags-Ferrari abzuhängen? Armselig!

Hesse: Nein, vor der Tür ist der Notarzt. Ich habe ihn vorsorglich herbestellt. Denn sobald ich den Rechner anwerfe, reißen sich alle einen Arm aus, um *Crysis* spielen zu dürfen.

Brehme: Aber wir haben doch sowieso noch *Hellgate: London*, *Enemy Territory: Quake Wars* und *Pro Evolution Soccer 2008* ...

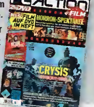
Notarzt: *Klopf-klopf* Ich habe gehört, es gäbe hier einen Notfall! Sie kommen alle unverzüglich in die geschlossene Anstalt! Und ich spiele dann in Ruhe *Crysis*! Muaha! Muahahaha! Muahahahahahaha!

PC ACTION ALS PDF:

PC ACTION als PDF
Auf der Webseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Retten Sie den Regenwald!

IM HANDEL:

PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD.



Sonderheft: Half-Life 2
Alle Infos, die Anhänger von *Half-Life 2* und *Counter-Strike Source* brauchen. Inklusive Riesenposter!



TEST DES MONATS



TEST



THEMA DES MONATS



PC ACTION 12/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

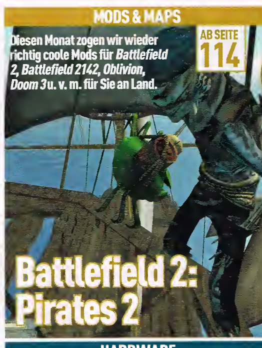
EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



HARDWARE



In Zeiten von *Crysis* ist es umso wichtiger, das Letzte aus der Grafikkarte herauszuholen. Unser Hardware-Team zeigt Ihnen, wie's geht.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Apprentice 1 Deluxe • BMW M3 Challenge • Dungeons & Dragons: Dragonshard • Sacred: Underworld (Add-on) • Wolfenstein: Enemy Territory • **3 Spiele-Demos:** Bouldermouse • Enemy Territory: Quake Wars • Legend: Hand of God (PC ACTION-Edition) • **14 Videos:** Battlefield 2: Battlefield Pirates 2 • Battlestrike: Der Widerstand • Codename Panzers: Cold War • Company of Heroes: Opposing Fronts • Crysis (Powerstruggle-Tutorial) • Enemy Territory: Quake Wars • Hellgate: London • Legend: Hand of God • PC ACTION kocht Kane & Lunch: Dead Meat • PC ACTION spielt Sub Hunt • Pro Evolution Soccer 2008 vs. FIFA 08 • Sacred 2: Fallen Angel • Sam & Max: Season One • Sudden Strike 3: Arms for Victory

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch mit erweitertem Ab-18-Video zu Battlestrike: Der Widerstand. Video zu Team Fortress 2 nur auf Ab-18-DVD

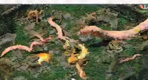
FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSION

Sacred: Underworld



Das offizielle Add-on zum Action-Rollenspiel-Dauerbrenner.

- Zwei neue Charakterklassen
- Überarbeitete Benutzeroberfläche
- Zahlreiche neue Gegenstände

GENRE	Action-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.sacred-game.com

VOLLVERSION

D & D: Dragonshard

Echtzeit-Strategie-Rollenspiel im *Dungeons & Dragons*-Universum.

- Zwei Solokampagnen, diverse Mehrspielermodi
- Helden mit individuellen Fähigkeiten
- Massenschlachten in detaillierten Umgebungen

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	1,2 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (nein)
INTERNET	www.atari.de





VOLLVERSION

Wolfenstein: Enemy Territory



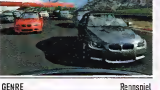
Reinrassiger Mehrspieler-Shooter für Fans taktischer Gefechte.

- Fünf Charakterklassen
- Elf gut ausbalancierte Waffen
- Fünf packende Spielmodi

GENRE	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG	600 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.splashdamage.com

VOLLVERSION

BMW M3 Challenge



Ein Traum: mit dem M3 Coupé über den Nürburgring heizen!

- Vier Rennarten inklusive Internet/Netzwerk-Modus
- Detaillierte Nachbildung der Nürburgring-GP-Strecke
- Vier Kameraperspektiven

GENRE	Rennspiel
VORAUSSETZUNG	1,8 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.m3-challenge.com



VOLLVERSION

Apprentice Deluxe



Magisches Point-&-Click-Adventure mit knackigen Rätseln.

- Witzige Hintergrundgeschichte
- Anspruchsvolle Aufgaben
- Professionelle Sprachausgabe

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch, Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.herculeaneffort.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS

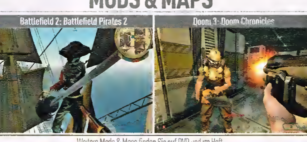


Legend: Hand of God (PC ACTION-Edition)

Enemy Territory: Quake Wars

Eine weitere Demo finden Sie auf DVD.

MODS & MAPS

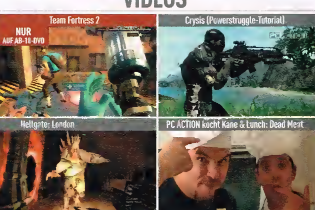


Battlefield 2: Battlefield Pirates 2

Doom 3: Doom Chronicles

Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS



Team Fortress 2 — NUR AUF AB-18-DVD

Crysis (Powerstruggle-Tutorial)

Hellgate: London

PC ACTION kocht Kane & Lynch: Dead Meat

Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

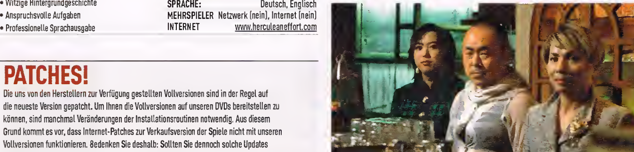
Gozu

Nur in:



SURREALER MIX AUS YAKUZA-KRIMI UND HORROR-STREIFEN VOM JAPANISCHEN DAVID LYNCH: TAKASHI MIIKE.

Minami und Ozaki gehören einem Yakuza-Clan an. Als Ozaki durchdreht, bekommt Minami den Auftrag, ihn zu töten. Dazu kommt es aber nicht mehr, da beide verunglücken und Ozaki stirbt. Als der Körper des Toten verschwindet, driftet der völlig überforderte Minami ins Reich der Wahnvorstellungen ab und stürzt von einem Albtraum in den nächsten – verrückt!



Vollversion:
Sacred: Underworld

Die offizielle Erweiterung zum grandiosen Action-Rollenspiel aus Deutschland.

Vollversion:
Enemy Territory

Da raucht das Netzwerk! Klasse Taktik-Shooter von den *Quake Wars*-Machern.

Vollversion:
D & D: Dragonshard



Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen und *Dungeons & Dragons*-Lizenz.



Sacred: Underworld, Dungeons & Dragons: Dragonshard, Wolfenstein: Enemy Territory, BMW M3 Challenge

12/2007

DVD

SEITE A

VOLLVERSIONEN
Apprentice 1 Deluxe
BMW M3 Challenge
Dungeons & Dragons: Dragonshard
Sacred: Underworld
Wolfenstein: Enemy Territory

DEMOS
Bouldermouse Demo
Enemy Territory: Quake Wars

TRAILER
Dead Island
Left 4 Dead

MODS & MAPS
Battlefield 2
- Battlefield Pirates 2
Doom 3
- Doom Chronicles
Half-Life 2
- Nightmare House: Remake
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Ayleiden-Ausrüstung
- Messerspitz-Schlund
- Mod Translator
World of Warcraft
- Decursive 2.0

EXTRAS
Artikel „Physik in Spielen"
Begleitmaterial Artikel „Die besten Tuning-Werkzeuge für Grafikkarten":
- Ati Tray Tools v.1.3.6.1042
- Atitool v.0.27 Beta2
- Fraps v.2.9.2
- Microsoft .NET Framework v.1.1
- Microsoft .NET Framework v.2.0
- Microsoft .NET Framework v.3.0
- Nhancer v.2.2.3 32bit
- Nhancer v.2.2.3 64bit
- Riva Tuner v.2.03
Firelake: Ghost City (mp3)
PC ACTION Podcast #12 (mp3)

TIPPS & TRICKS
Kurztipps
Medal of Honor: Airborne

TOOLS
Adobe Reader
Direct X 9.0c
Gamers.IRC 5.0
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers
WinZip

SEITE B

DEMO
Legend: Hand of God (PC ACTION-Edition)

VIDEOS
Battlefield 2: Battlefield Pirates 2
Battlestrike: Der Widerstand (erweitert AUF AB-18-VERSION!)
Codename: Panzers - Cold War
Company of Heroes: Opposing Fronts
Crysis (Powerstruggle-Tutorial)
Enemy Territory: Quake Wars
Hellgate: London
Legend: Hand of God
PC ACTION kocht: Kane & Lynch: Dead Meat
PC ACTION spielt Sub Hunt
Pro Evolution Soccer 2008 vs. FIFA 08
Sacred 2: Fallen Angel
Sam & Max: Season One
Sudden Strike 3: Arms for Victory
Team Fortress 2
(Nur AUF AB-18-VERSION!)



PC CD-ROM

SACRED Underworld

12+

www.pegi.info

ACTION ASCARON LINE

PC ACTION

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!





CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Die limitierte Collector's Edition wird es als Metallbox geben. Sie enthält voraussichtlich drei Discs mit Making-of, Soundtrack und Trailer, ein Artbook und ein zusätzliches Fahrzeug.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

Lieferung, sobald verfügbar – Artikel nur in begrenzter Menge lieferbar!

PRÄMIEN-NR.: 003301

* BILD NOCH NICHT VERFÜGBAR!

Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische neue Film-Edition und wir schenken Ihnen als Dankeschön ein geniales PC-Spiel!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und den Ausnahme-Shooter Crysis abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon +49 (0)89 20 959 125, Fax +49 (0)89 20 028 111

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben, Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich € 96,20/12 Ausgaben, Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
Crysis PC-DVD (Collector's Edition)
(Prämien-Nr. 003301)
(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA FJ 02

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen)

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



TOP NEWS

»Droht mit Streik: Gewehrschaft.«

Mit grimmiger Miene und einer M249 legt der Soldat über eine niedrige Mauer auf sein Ziel an.

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Mit dem Falschen angelegt

Einst schrieb der US-amerikanische Lyriker Carl Sandburg: „Stell dir vor, es ist Krieg und keiner geht hin." Bei diesem Spiel scheint das einfach unvorstellbar.

TAKTIK-SHOOTER | „Krieg realistischer und intensiver als jemals zuvor!", versprechen die Macher von *Operation Flashpoint 2*. Während wir noch gar nicht wissen, ob wir das überhaupt möchten, rollt bereits die erste Fuhre frischer Screenshots aus den Studios von Codemasters. Zugegeben: Die sehen in der Tat äußerst überzeugend aus. Allein die Gesichter der Soldaten sind ein Traum. Selbst wenn man von dem Schützen im oberen Bild nur den Kopf sehen würde: Mit einem Radfahrer kann man den Haudegen kaum verwechseln. Wir haben – abgesehen vom Videobeitrag auf der DVD unserer Vorausgabe – das Spiel bislang nicht in Bewegung sehen dürfen und können deshalb nicht bestätigen, inwieweit die Bilder dem späteren Spielerlebnis entsprechen. Die verwendete Neon-Grafik-Engine kam allerdings bereits beim Rennspiel *Colin McRae: Dirt* zum Einsatz. Überzeugende Fahrzeug-Missionen sollten damit also auf jeden Fall unter Dach und Fach sein.

WARUM NUR?

Als Grund für Ihren Einsatz hat sich Codemasters Folgendes ausgedacht: Als kleiner Trupp Amerikaner sichern Sie die Ölförderung auf einer Insel vor der russischen Küste. Dumm nur, dass China andere Pläne verfolgt als Sie. Außer bei diversen Schleich-Einsätzen dürfen Sie durchaus auch mal im Hubschrauber ran. Das kennen Veteranen noch aus dem preisgekrönten *Operation Flashpoint 1*. Wer sich davon noch einmal selbst ein Bild machen möchte, dem verraten wir an dieser Stelle ein Geheimnis: Voraussichtlich in der kommenden Ausgabe der PC ACTION spendieren wir Ihnen das Spiel als Vollversion auf DVD. Aber pssst, nicht weitersagen! Joachim Hesse

Info: www.codemasters.de/flashpoint2

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX



So ein Müll!

Wenn alles nach Plan gelaufen ist, sollte *The Orange Box* mit *Half-Life 2: Episode Two*, *Team Fortress 2* und *Portal* mittlerweile erschienen sein.

ACTION | Bis kurz vor unserem Redaktionsschluss war der 18. Oktober anvisiert. Die deutschen Versionen von *Episode Two* (Test in Ausgabe 11/2007, Wertung: 85%) und *Team Fortress 2* sind allerdings geschnitten. Während Valve bei Episode Two die Bluteffekte drosselte und schwarz einfärbte, erwartet Sie bei Team Fortress zusätzlicher Klamauk: Nach Explosionen fliegen statt virtueller menschlicher Extremitäten Abfall wie Schuhe, Uhren, Lutscher, Dreiräder und Spinatdosen durch die Luft. Körper erledigter Feinde lösen sich in beiden Spielen auf. Auf unserer Ab-18-DVD finden Sie übrigens ein erstklassiges Video von der *Team Fortress 2*-Beta – unbedingt anschauen! Dennis Blumenthal

Info: www.half-life2.com



»Den Mist aus Überraschungseiern braucht kein Mensch.«

In der deutschen Version von *Team Fortress 2* fliegt Müll anstatt von Körperteilen durch die Luft.

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Völlig abgedreht


»Seiltänzer: Mittagspause.«

Im Mittleren Osten nimmt der Spieler einen Hubschrauber unter Beschuss.

Wenn Sie kein Blut sehen können, sind Sie blind oder sollten einen großen Bogen um dieses Spiel machen.

EGO-SHOOTER | Abgetrennte Polygonarme, hervorstehende Knochen und virtuelle Blutfontänen bis zur Spitze des Eiffelturms: Obwohl mit den Slowaken von Cauldron inzwischen andere Entwickler an der Ballerspiel-Serie basteln, scheint *Soldier of Fortune: Payback* seinen Wurzeln treu zu bleiben. Mittlerweile kursiert eine Handvoll Videos mit Spielszenen im Internet, die mal mehr, mal weniger derbe Feuergefechte zeigen. Im dritten Teil der Reihe spielen Sie nicht mehr den Söldner John Mullins, sondern einen Kerl namens Thomas Mason. Im Kampf gegen eine Terror-Organisation verschlägt es Sie in den Mittleren Osten, Afrika, Asien und sogar Osteuropa. Mit über 30 zum Großteil realitätsnahen Waffen geben Sie den Burschen Saures oder befreien auch mal einen Diplomaten. Und das sieht in den Videos gar nicht schlecht aus. Ebenso soll wieder ein umfangreicher Online-Modus mit Deathmatch, Team-Deathmatch, Elimination, Team-Elimination, Capture the Flag und Domination mit von der Partie sein. In Amerika erscheint *Payback* bereits am 13. November. In Deutschland veröffentlicht Activision das Spiel laut eigenen Angaben erst Anfang 2008 in entschärfter Form. Angeblich diesmal aber wenigstens ohne Roboter.

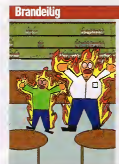
Joachim Hesse

Info: www.activisionvip.de

Auf Wiedersehen!

Die Sterbeanimationen in *Payback* sind heftig. Aber es hätte schlimmer kommen können, wie diese wahren Geschichten beweisen.

Brandeilig



In Ohio wollte ein Vater mit seinem Sohn seine Versicherung betrügen. Im Juli 2006 übergossen sie die Inneneinrichtung ihres Lokals mit Benzin. Danach frönten die beiden einer Zigarettenpause. Die nachfolgende Explosion verbrannte 80 Prozent ihrer Haut. Beide starben.

Death Metal



Zu einer guten Scheibe wie einer alten Metallica spielt man schon mal Luftgitarre. So auch Li Xiao Meng in Singapur im November 2006. Allerdings sprang er so enthusiastisch auf seinem Bett auf und ab, dass er sich aus dem offenen Fenster im dritten Stock katapultierte.

Dachschaden

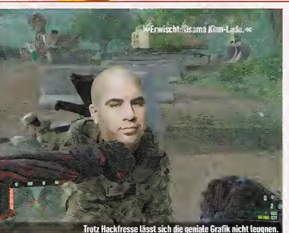


Im Juli 2007 wollten Diebe Altmetall in einer verlassenen Fabrik im tschechischen Kladno stehlen. Als Beute für ihren Raubzug suchten sich die Männer die Stahlträger aus, die das Dach der Fabrik hielten. Das Dach erschlug zwei der Männer.



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER DAS BESTE HOBBY DER WELT


»Erwischt: Usama Kinn-Lade.«

Trotz Hackfresse lässt sich die geniale Grafik nicht leugnen.

Spielen ist der neue Sex!

Das Gute an PC ACTION ist, dass man hier auch mal peinliche Geständnisse ablassen kann, weil es ja eh keine Sau liest. Meine Beichte: Spiele sind schöner als Sex. Sie entwickeln sich ständig weiter, werden hübscher und kriegen neue Besonderheiten spendiert. Frauen entwickeln sich nicht weiter, werden immer älter und wollen alles spendiert bekommen, damit man mit ihnen Spaß haben kann. Darüber hinaus ist Sex immer gleich, außer man bringt irgendwann bedrohte Tierarten, Liliputaner oder Stichwaffen zum Schäferstündchen mit. Aber ich beschränke mich im Schlafzimmer eher auf die Standards. Gewalt gehört in Spiele oder Filme, aber nicht ins Liebesspiel. Es sei denn, bei Ihrem Sexpartner handelt es sich um einen meiner Kollegen, denn denen möchte ich sowieso ständig ein paar reinhauen. Wie auch immer: Als ich zum ersten Mal *Half-Life 2* spielte, befand ich mich in einem Lustrausch der Oberklasse. Ich weiß noch, wie ich sabbernd vor der Steam-Software saß und darauf wartete, dass Valve endlich das Spiel aktiviert. Als ich dann in City 17 unterwegs war, weinte ich vor Glück. Diesen Tag werde ich nie vergessen – ehrlich! Und jetzt nennen Sie mir doch mal ein sexuelles Erlebnis, das mit dieser Edel-Ekstase mithalten kann! Aber zurück zum Thema Sex versus Spiele. Als ich vor einigen Tagen erstmals die Testversion von *Crysis* spielen durfte, kam das ebenfalls einer religiösen Erfahrung gleich. Da kann kein Koitus mithalten – auch objektiv betrachtet nicht. Zwei aufeinanderliegende, schwitzende Personen auf der einen, mörderische Aliens, Mega-Grafik, fette Waffen und stundenlange Nonstop-Action auf der anderen Seite. Jeder vernünftige Mensch wählt doch das zuletzt Genannte – geben Sie es zu!



DER ULTIMATIVE SHOWDOWN



Ein Feuergefecht mit einem feindlichen Soldaten auf kurze Distanz. In Bewegung äußerst beeindruckend: der Regeneffekt!

Das wurde aber Zeit! Nach diversen, teils gravierenden Überarbeitungen soll der Ego-Shooter endlich erscheinen.

EGO-SHOOTER | Stellen Sie sich vor, Sie könnten durch die Zeit reisen und Ereignisse ungeschehen machen. Den Aufstieg von Modern Talking, die Geburt von Ralph Wollner – einfach alles! Hört sich toll an, kann aber auch fürchterlich schief gehen, wie es die Geschichte von *Timeshift* nahelegt. Ausgestattet mit einem Spezialanzug, mit dem Sie den Zeitfluss verlangsamen, anhalten oder gar zurückdrehen, ballern Sie sich durch mehr als 30 Levels voller schussfreudiger Feinde. Ihr Ziel: das Zeitkontinuum wiederherstellen und nebenbei überleben. Die uns vorliegende US-Version machte sowohl grafisch als auch spielerisch einen fetten Eindruck. Allerdings ist das Teil so blutrünstig und hammerhart, dass es für den deutschen Markt geschnitten werden muss. *Timeshift* erscheint hierzulande am 2. November. Test voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. Wolfgang Fischer

Info: www.timeshiftgame.com/de

Echte Schwertarbeit

Wie heißt der Regisseur von *Schwerter des Königs*?
A) Guido Knopp
B) Uwe Boll
C) Herbert Grönemeyer

Am 29. November kommt Uwe Bolls neuer Streifen *Schwerter des Königs – Dungeon Siege* in die deutschen Kinos. Das Action-Fantasy-Spektakel ist sein bisher aufwendigster Film – und das will natürlich gefeiert werden! Aus diesem Grund verlosen wir mit 20th Century Fox extravagante Preise. Machen Sie mit!



1x Original-Ritterrüstung aus dem Film
Macht Sie zum Hingucker auf jeder Party. Wert: rund. 2.000 Euro.

20x Filmplakate, signiert von Uwe Boll
Schmuckes Großformat vom Meister persönlich signiert. Wert: unbezahlbar.

5x 2 Freikarten für ein Kino Ihrer Wahl
Schauen Sie sich *Schwerter des Königs – Dungeon Siege* gratis an!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 20. November 2007.

LIES MICH!

The Club

Action | Degenerierte, reiche Säcke geilen sich daran auf, wie knallharte Gladiatoren in Arenen aufeinander eintreten. „Die spinnen, die Römer", werden Sie sich jetzt denken. Doch weit gefehlt: *The Club* spielt keineswegs (wie wir Ihnen fieserweise suggerieren wollten) im alten Rom, sondern in unserer Zeit. Entsprechend aktuell sind die Waffen: Pistolen, Maschinengewehre und Raketenwerfer bestimmen den Ausgang der Kämpfe, die vornehmlich auf verlassenen Fabrikgeländen stattfinden. Neben einer Solokampagne soll *The Club* diverse Mehrspieler-Modi bieten. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Anfang 2008. (WF)

Info: www.bizarrecreations.com

Bungie Studios wieder unabhängig

Sonstiges | Am 3. Oktober haben sich die Bungie Studios von Mutterfirma Microsoft getrennt und sind nun wieder ein unabhängiges Unternehmen. Der Software-Riese bleibt aber weiter, wenngleich in deutlich geringerem Maße, finanziell an dem amerikanischen Entwicklungsstudio beteiligt. Die beiden Parteien haben sich darauf verständigt, eng zusammenzuarbeiten. Mit anderen Worten: Bungie macht auch in Zukunft *Halo*-Spiele, die Microsoft vertreibt. Der Entwickler ließ zudem verlauten, auch künftig schwerpunktmäßig Spiele für Microsoft-Plattformen zu entwickeln. (WF)

Info: www.bungie.net

Exodus from the Earth

Ego-Shooter | Die Sonne wird sterben und die Erde gleich mit! Das ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Wann genau dieser Fall eintritt, weiß natürlich niemand. Nach Meinung des tschechischen Entwicklers von *Exodus from the Earth* aber schon sehr bald. Die Geschichte des futuristischen Shooters spielt im Jahr 2016 und handelt von der Suche der Menschheit nach einer zweiten Heimat. Sie übernehmen die Rolle eines Geheimagenten, der zwischen Erde 1 und 2 pendelt und eine gewaltige Verschwörung aufdeckt. Erscheinungstermin: noch nicht bekannt. (WF)

Info: www.exodus-game.de

Kwari

Mehrspieler-Shooter | Zocken Sie sich reich! Bisher ging dies nur als PC ACTION-Redakteur. Mit *Kwari*, einem Online-Shooter, kann bald jeder spielend reich werden. Das Prinzip ist so simpel wie die Spielgrafik: Wer einen Treffer einsteckt, verliert Geld. Wer andere trifft, gewinnt Geld. Dabei geht es aber nicht um riesige Summen, sondern (zumindest anfangs) um Cent-Beträge. In besonderen Jackpot-Partien lässt sich dann die große Kohle absahnen. Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest. (WF)

Info: www.kwari.com





Hexer Geralt (unten) kämpft gegen einen Widersacher.

THE WITCHER
Wie verhext

Die Testversion von *The Witcher* verpasste unseren Redaktionsschluss nur knapp. Ein paar Stunden lang konnten wir trotzdem spielen.

ROLLENSPIEL | Auch wenn es für einen Test bereits zu spät war, stürzten wir uns auf den Hexer wie Bayern auf die Weißwurst. Die knappen acht Stunden in der unglaublich rauen, aber auf ihre Weise faszinierenden Fantasy-Welt hinterließen einen begeisterten Eindruck. *The Witcher* fesselt von Beginn an mit einem sehr intensiven Spielgefühl, einem einfachen, aber spektakulären Kampfsystem und einem Hauptcharakter, dem Hexer Geralt, der durch eine eigene Persönlichkeit glänzt. Der verhilft dem Spieler aber dennoch zur Identifikation mit dem Helden. Auch die Schwächen wollen wir nicht verschweigen: Zum einen ist die Spielwelt deutlich kleiner als erwartet. Geralt marschiert nicht durch *Oblivion*-große Gebiete, sondern schlendert in relativ engen Arealen herum, vergleichbar mit *Jade Empire*,. Zum anderen wirkten manche Synchronsprecher recht lustlos. Diesbezüglich verspricht der Herausgeber Atari Besserung. In der kommenden Ausgabe lesen Sie, warum wir auf solche Versprechen keinen Wert legen. Spaß beiseite: Trotz der genannten Kritikpunkte ist *The Witcher* auf dem besten Weg, zu einem der wichtigsten Spiele dieses Jahres zu werden. Termin: 26. Oktober. Übrigens: Jeder Spielpackung liegt eine DVD mit der Single „Amaranth" der finnischen Metaller Nightwish bei. Klasse!

Alexander Frank

Info: www.thewitcher.com

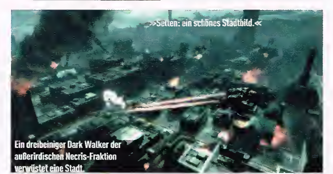
UNREAL TOURNAMENT 3
Nicht unrealistisch

Zu Epics heiß ersehntem Shooter *Unreal Tournament 3* gibt es nun offizielle Systemvoraussetzungen. Dabei sind die Anforderungen gar nicht mal so hoch!

EGO-SHOOTER | Seit die ersten Bilder zu *Unreal Tournament 3* im Internet auftauchten, kursieren wilde Spekulationen über die Systemvoraussetzungen des lang erwarteten Über-Shooters. Vor einiger Zeit veröffentlichten Herausgeber Midway und Entwickler Epic entsprechende Infos. Demnach benötigen Sie mindestens – also quasi um zumindest ins Hauptmenü zu kommen – einen Einkern-Prozessor mit zwei Gigahertz, 512 Megabyte Arbeitsspeicher, eine Grafikkarte des Typs Geforce 6200 oder Ati Radeon 9600, acht Gigabyte freien Festplattenspeicher und Windows XP mit Service Pack 2 oder Windows Vista. Das klingt doch gar nicht schlimm! Aber wahre Männer wie wir wollen natürlich die Regler der Detailstufe komplett nach rechts schieben. Was für eine Höllenmaschine Sie benötigen, um *Unreal Tournament 3* in vollen Zügen zu genießen? Laut offiziellen Angaben sollten Sie mindestens einen Zweikern-Prozessor mit 2,4 Gigahertz, ein Gigabyte Arbeitsspeicher und eine Geforce 7800 GTX oder eine Ati Radeon x1300 Ihr Eigen nennen. Ordentlich, aber nicht so utopisch wie manche im Vorfeld befürchtet haben. Zudem soll *UT 3* neben der normalen Fassung am 9. November in einer Limited Collectors Edition zum Preis von 65 Euro erscheinen. In der Packung befindet sich eine Bonus-DVD mit jeder Menge Extras – juhu!

Dennis Blumenthal

Info: www.unrealtournament3.com



Ein dreibeiniger Dark Walker der außerirdischen Necris-Fraktion verwüstet eine Stadt.

PROTOTYPE
Prügelknabe



Alex Mercer nutzt seine Superkräfte im Kampf gegen Soldaten.

Stellen Sie sich vor, Sie wachen morgens auf und können Bäume ausreißen. Bei Alex Mercer wirken diese unglaublichen Kräfte nicht nur bei Bonsais.

ACTION | Mr. Mercer wacht in seinem Appartement in New York auf und fühlt sich unglaublich stark. In der Stadt ist eine Seuche ausgebrochen. Was passiert ist? Er weiß es nicht. Bis auf seinen Namen kann er sich an wenig erinnern. Und wieso ist er plötzlich in der Lage, wie Spider-Man Wände hochzulaufen oder Autos durch die Luft zu schleudern? Oder das Aussehen und die Erinnerung anderer Personen anzunehmen? Das gilt es herauszufinden. Aber wie wir schon von Peter Parker wissen: Mit großer Macht kommt große Verantwortung. Wenn Alex allerdings seine Hände wie der böse Cyborg T-1000 in *Terminator 2* in Klingen verwandelt und damit blutig Soldaten halbiert, kommen Zweifel an diesem Motto auf. Entwickler Radical Entertainment versucht sich nach *Scarface: The World is Yours* erneut an einem *GTA*-ähnlichen Spiel, bei dem man frei durch eine Metropole zieht und eine Spur der Verwüstung hinterlässt. Erscheinen soll das Spektakel im Sommer 2008. Wir bleiben für Sie am Ball.

Joachim Hesse

Info: www.radical.ca

13TH CENTURY: DEATH OR GLORY

Spiel den Vorreiter!


»Nichts für Männer: Reiterstellung.«

Die Schlachten laufen mit Hunderten originalgetreu nachgebildeten Einheiten ab.

Wozu brauchen Deutsche und Engländer überhaupt Fußball? Entwickler Unicorn Games zeigt, dass Schlägereien schon im Mittelalter funktionierten.

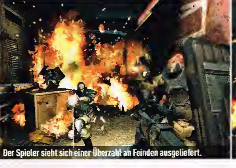
RUNDEN-STRATEGIE | Sie wissen nicht, wer Friedrich II, der Hohenstaufe, war? Beim Namen Simon von Montfort fühlt sich Ihr Kopf auffallend leer an? Keine Bange, denn *13th Century: Death or Glory* verspricht, diese geschichtlichen Wissenslücken zu füllen. Bei der Entwicklung des Runden-Strategietitels ist die historische Korrektheit ein Muss – über 60 aus den Schulbüchern bekannte Charaktere sollen am Ende im Schlachtgetümmel mitmischen. Die Parallelen zur *Total War*-Serie sind dabei nicht von der Hand zu weisen. Originalgetreue Einheiten und Umgebungen sowie umfassende Strategien und korrekte historische Hintergründe versprechen einen atmosphärischen Ausflug in das 13. Jahrhundert. Wetter und Terrain sollen die Schlachten beeinflussen. Wann sich Deutsche, Russen, Mongolen, Engländer und Franzosen mit Rittern, Lanzenträgern und Belagerungswaffen gegenseitig auf die Finger klopfen, steht aber noch in den Sternen.

Alexander Wenzel

Info: http://xiiicentury.1cpublishing.eu

F.E.A.R.: MISSION PERSEUS

Fürchte dich nicht!


Der Spieler sieht sich einer Überzahl an Feinden ausgeliefert.


Ein gewaltig wirkender Gegner nähert sich unserer Position.

Den 16. November sollten sich alle Shooter-Anhänger vormerken, denn dann erscheint *F.E.A.R.: Mission Perseus*!

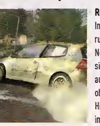
EGO-SHOOTER | Nein, in dieser selbstständig laufenden Erweiterung schlüpfen Sie nicht etwa in die Rolle der berühmten Figur aus der griechischen Mythologie, die unter anderem Medusa um einen Kopf kürzer machte. Stattdessen erleben Sie aus der Sicht eines Hightech-Kriegers eine Geschichte, die parallel zu den Ereignissen von *F.E.A.R.* abläuft. Der erwähnte Bursche gehört übrigens zur F.E.A.R.-Spezialeinheit. Dabei treffen Sie auf bisher unbekannte Gegner und erledigen diese mit innovativen Waffen, beispielsweise einer Blitze verschießenden Wumme. Das Action-Spektakel erscheint sowohl für PC als auch für die Xbox 360. Konsolenspieler kriegen jedoch noch mehr fürs Geld, denn die Xbox-Fassung beinhaltet zusätzlich die Erweiterung *F.E.A.R.: Extraction Point*, die den Konsoleros bisher verwährt blieb. Die PC-Variante soll rund 30 Euro kosten und neben Einzelspieler- auch Mehrspielerpartien für bis zu 16 Teilnehmer ermöglichen. Welche USK-Freigabe *Mission Perseus* erhält, konnte Vivendi uns noch nicht mitteilen. Wegen der Einstufung des Hauptspiels tippen wir jedoch auf ein USK-18-Siegel.

Dennis Blumenthal

Info: www.whatisfear.com/de

LIES MICH!

Need for Speed: Pro Street



Rennspiel | Die wohl wichtigste Info: *Pro Street* verschiebt sich um rund einen Monat auf Ende November. Nicht ganz so traurig liest sich die Liste der Musikinterpreten auf dem Spiel-Soundtrack: Neben obligatorischen Gangsta-Rap-Hirnmist-Ausgüssen finden sich immerhin einige härtere Stücke von Bands wie Avenged Sevenfold. Des Weiteren bestätigte der Entwickler die folgenden Wagen im Spiel: Honda Civic Si, Dodge Charger, Infiniti G35, Toyota Supra, Porsche Cayman S, Chevrolet Camaro SS, Nissan 350 Z und Volkswagen R32. (AF)

Info: www.ea.com/nfs/prostreet

Übersoldier 2: The End of Hitler

Ego-Shooter | Dieses Spiel schreibt die Geschichte neu. 1945: Die obersten Nazis fliehen nach Tibet und lassen es sich dort gut gehen. Das lassen Sie natürlich nicht zu und verpassen Hitlers Schergen mit 21 Wummen einen virtuellen Tritt in den Hintern – zu Fuß oder mit Fahrzeugen. Dafür nehmen Sie es wie im Vorganger mit einer Menge untoter Supersoldaten auf ... *Übersoldier 2* erscheint am 9. November – für gut 20 Euro gehört das ab 18 Jahren freigegebene Spiel Ihnen. (AF)

Info: www.cdv.de

World in Conflict



Echtzeit-Strategie | Vivendi hat eine ungeschnittene Version des Strategie-Krachers veröffentlicht. Sie trägt passenderweise den Zusatz „Uncut Edition" und bleibt Minderjährigen verwehrt. Unterschiede zum ursprünglichen Spiel liegen in den Waffennamen: „Anti-Vegetationsschlag" heißt unzensiert „Napalm-Angriff", aus „BFB" wird „Atombombe", aus „Tränengas" „Chemieangriff". Die Explosionswolken des zuletzt Genannten leuchten in der Ab-18-Fassung grün statt weiß. Die Wirkung der Waffen bleiben unangetastet. Der Preis hingegen nicht: Mit knapp 55 Euro ist die Uncut Edition zehn Euro teurer als die geschnittene Variante. (AF)

Info: www.worldinconflict.com

Empire Earth 3

Echtzeit-Strategie | Juhu, wir haben *Empire Earth 3* gesehen! Wie beiden Vorgänger zieht sich der dritte Teil durch mehrere Epochen. Allerdings nicht mehr durch zwölf, sondern fünf: Antike, Mittelalter, Kolonialzeit, Gegenwart und Zukunft. Damit erfüllen die Macher Wünsche der Fans. Unser Ersteindruck: durchwachsene Grafik, aber eine fordernde Spieltiefe. Erscheinen soll das Spiel noch vor Weihnachten. (AF)

Info: www.empireearth3.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Kaufen Sie sich *Crysis* (Preis: knapp 50 Euro)?



Lustobjekt des Monats



Bereits im Alter von zwölf Jahren stand Josie Maran vor der Kamera. In *Need for Speed: Most Wanted* spielt sie die Rolle Ihrer Helferin Mia Townsend. Übrigens: Josie hat eine ungewöhnlich große Blinddarmnarbe, die auf den meisten Fotos retuschiert wird.

Steckbrief

Spiel: Need for Speed: Most Wanted (2005)
Name: Josie Selhorst Maran
Künstlername: Mia Townsend
Position: Egal, Hauptsache in einem tiefergelegten Sportwagen
Alter: 29 Jahre (8.5.1978)
Geschätzte Körbchengröße: 75 B
Geburtsort: Menlo Park, Kalifornien, USA
Internetseite: www.josiemaran.com

Was wir mit ihr am liebsten in schnellen Autos machen würden: Auf die Hupen drücken.

Neuigkeiten zum Spiel: *Need for Speed: Most Wanted* war klasse (90 % in der Ausgabe 1/2006). Der nächste Teil der Reihe, *Carbon*, heimste hingegen ein Jahr später „nur" 81 % ein. Wie es mit *Pro Street* aussieht, erfahren Sie voraussichtlich in der Ausgabe 1/2008. Wir sind selbst sehr gespannt, denn im Gegensatz zu den vorangegangenen vier *Need for Speed*-Kapiteln nehmen Sie nicht mehr an illegalen Straßenrennen teil, sondern rasen auf speziellen Rennstrecken um die Siegpreise. Mehr Infos in der Randspalte links.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Crysis

Der Protagonist (zu erkennen an dem schmucken Spezialanzug) bekämpft einige Aliens, die so frech waren, den Dschungel zu vereisen.

»Gibt es jetzt bei Schöller: die neue Eiszeit.«

1 ■ (1)

Worum geht es?

Ein idyllisches Inselparadies verwandelt sich in kürzester Zeit in ein tödliches Kriegsgebiet, in dem sich Amerikaner, Nordkoreaner und Aliens um außerirdische Artefakte kloppen. Als Soldat einer US-Spezialeinheit mischen Sie dank eines vielseitigen Kampfanzugs kräftig mit und zeigen den Bösewichten, wer Herr im Busch ist.

Warum brauchst du es?

Das ist eigentlich die falsche Frage. Viel interessanter wäre: „Was brauchst du, um es in gehobener Grafikqualität spielen zu können?" Dazu gibt es noch keine endgültigen Erkenntnisse. Wir lehnen uns aber bestimmt nicht zu weit aus dem Fenster, wenn wir davon ausgehen, dass *Crysis* die Hardware-Verkäufe enorm ankurbelt.

Was gibt es Neues?

Noch eine dämliche Frage, *Crysis* ist doch Test des Monats! Ab Seite 58 erfahren Sie alles, was es über die Solokampagne zu wissen gibt und vieles mehr. Wem das noch nicht reicht, der wirft die PC-ACTION-DVD ins Laufwerk und zieht sich das Tutorial-Video zum Mehrspieler-Modus „Powerstruggle" rein.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	15. November 2007

2. Grand Theft Auto 4



2 ■ (2)

Worum geht es?

Wollten Sie nicht schon immer mal wissen, wie es ist, als Verbrecher in einer Großstadt voller fantastischer Möglichkeiten zu leben? Das ist Ihre Chance!

Warum brauchst du es?

Die *GTA*-Spiele stehen für eine packende Story, riesige Spielwelten, atemberaubende Action und Spielspaß mit Langzeitmotivation. Warum sollte das bei *GTA 4* anders sein?

Was gibt es Neues?

In einer Mission soll Protagonist Niko Bellic einen Anwalt zur Räson bringen, der gewalttätige Computerspiele anprangert. Dafür bekommt Rockstar Games in Amerika gerade viel Druck.

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

3. Call of Duty 4: Modern Warfare



3 ▲ (4)

Worum geht es?

Ein irrer Iwan schnappt sich ein paar Massenvernichtungswaffen (die in Russland ja wohl an jeder Ecke rumliegen) und droht, den dritten Weltkrieg anzuzetteln.

Warum brauchst du es?

Weil kein anderer in diesem Jahr erscheinende Ego-Shooter besser das beklemmende Gefühl vermittelt, sich inmitten eines gewaltigen Militärkonflikts zu befinden.

Was gibt es Neues?

Eine Verschiebung des Erscheinungstermins um läppische vier Tage. Ist uns egal, solange sie dazu dient, das Spielerlebnis von *CoD 4* zu perfektionieren. Test in der nächsten Ausgabe!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Infinity Ward	Erscheint	8. November 2007

4. Assassin's Creed



4 ▲ (9)

Worum geht es?

Als mittelalterlicher Attentäter, der seinen Job ernst nimmt, planen Sie hinterhältige Attacken auf Bösewichte und führen die Gräueltaten dann auch noch selbst aus.

Warum brauchst du es?

Assassin's Creed ist ein abwechslungsreicher Mix aus *Thief*, *Prince of Persia* und *Hitman* – gepaart mit einer fetten Optik. Das sollte selbst die stärksten Zweifler verstummen lassen.

Was gibt es Neues?

Die überaus traurige Nachricht, dass zwar die Konsolenfassungen noch in diesem Jahr erscheinen, sich das PC-Spiel aber um ein gutes Vierteljahr verschiebt.

Genre	Action	Hersteller	Ubisoft Montreal	Erscheint	1. Quartal 2008

5. Hellgate: London



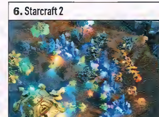
Worum geht es?
Dämonen haben sich die Erde als neuen Spielplatz ausgesucht, speziell London finden sie toll. Die Menschheit steht kurz vor der Ausrottung.

Warum brauchst du es?
Weil der Mix aus Nahkampf-Action, Ego-Shooter und Rollenspiel hervorragend funktioniert und enormes Suchtpotenzial verspricht.

Was gibt es Neues?
Den Test der Solokampagne, den Sie ab Seite 76 finden. Was der Mehrspieler-Modus taugt, verraten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe.

5 ■ (5)	Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller Flagship Studios	Erscheint	30. Oktober 2007

6. Starcraft 2



Worum geht es?
Um drei Völker, die sich auf den Tod nicht ausstehen können und ihre Streitigkeiten in den Tiefen des Weltalls austragen.

Warum brauchst du es?
Weil sehr gute Echtzeit-Strategiespiele rar sind. Und weil es Leute entwickeln, die schon an Teil 1 mitgewerkelt haben.

Was gibt es Neues?
Auf eu.starcraft2.com finden Sie einen nagelneuen Trailer, der die kampfstarken Terraner ausführlich vorstellt.

6 ▼ (3)	Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller Blizzard	Erscheint	2008

7. Fallout 3



Worum geht es?
Um die Welt von morgen. Ausnahmsweise kein friedvolles Utopia, sondern ein radioaktiv verstrahlter Müllhaufen voller Mutanten.

Warum brauchst du es?
Das neue *Fallout* in 3D-Grafik ist eine Offenbarung, auch wenn das ein paar verschrobene 2D-Nostalgiker nicht wahrhaben wollen.

Was gibt es Neues?
Die Serie feiert zehnjährigen Geburtstag! Wir finden: Der optimale Zeitpunkt, um Teil 1 oder 2 zu installieren und in Erinnerungen zu schwelgen.

7 ▼ (6)	Genre	Rollenspiel
Hersteller Bethesda Softw.	Erscheint	Herbst 2008

8. Mafia 2

Worum geht es?
Um dasselbe wie im klasse Vorgänger von 2001: das organisierte Verbrechen italienischer Herkunft im Amerika der Vergangenheit.

Warum brauchst du es?
Weil *Mafia 2* gar nicht schlecht werden kann. Das denkt zumindest Kollege Hesse, der den Trailer 1.818 Mal in zwei Tagen gesehen hat.

Was gibt es Neues?
Die Einsicht, dass auch Herr Hesse, der nach dem Trailer-Marathon erschöpft zusammenbrach, trotz seines Aussehens nur ein Mensch ist.

8 ▲ (11)	Genre	Action
Hersteller Illusion Softworks	Erscheint	Noch nicht bekannt

9. Half-Life 2: The Orange Box



Worum geht es?
Der vorletzte Akt der *Half-Life 2*-Story, garniert mit einem vertrackten Puzzlespiel und Teil 2 des Mehrspieler-Klassikers *Team Fortress*.

Warum brauchst du es?
Weil neben oben beschriebenen Knallern das *Half-Life 2*-Hauptspiel und die erste Erweiterung in der *Orange Box* schlummern.

Was gibt es Neues?
Episode Two haben wir ja schon vergangenen Monat getestet. *Team Fortress 2* und *Portal* folgen in der kommenden Ausgabe.

9 ▲ (10)	Genre	Ego-Shooter
Hersteller Valve Software	Erscheint	18. Oktober 2007

10. Das Schwarze Auge 4: Drakensang

Worum geht es?
Eine Abenteuergruppe zieht durch das malerische Fantasiereich Aventurien und stellt sich dem Bösen, wo es sein hässliches Haupt zeigt.

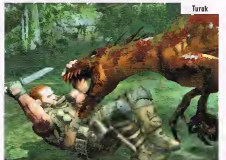
Warum brauchst du es?
Bisher veröffentlichte Bilder, Videos und Infos machen Lust auf mehr. Zudem basiert der Titel auf dem gleichnamigen Pen-&-Paper-Rollenspiel.

Was gibt es Neues?
Drakensang hinterließ auf der Spielemesse Games Convention einen guten Eindruck. Bleibt zu hoffen, dass der Titel rechtzeitig fertig wird.

10 ▲ (12)	Genre	Rollenspiel
Hersteller Radon Labs	Erscheint	1. Quartal 2008

Du fehlst mir!

Dinosaurier sind out und das nicht erst seit dem schwachen, dritten *Jurassic Park*-Kinofilm und dem Strategie-Langweiler *Jurassic Park: Operation Genesis*. Sehen wir ja genauso. Vielleicht ist es aber an der Zeit, diese Einstellung zu überdenken. Sonst könnte es gut sein, dass Sie einem vielversprechenden Ego-Shooter keine Beachtung schenken, nur weil dort auch urzeitliche Echsen vorkommen. Das wäre jammerschade, denn das neue *Turok* könnte zum Geheimtipp mutieren: blutig, actionreich, kompromisslos. Nach einer Präsentation auf der Spielemesse Games Convention schwärmte Kollege Wollner gar, dass „der rote Pixelsaft in Strömen fließe". Wenn das nicht interessant klingt, wissen wir auch nicht. Jetzt setzen Sie die rosarote *Crysis*-Brille ab und geben *Turok* Ihre Stimme!



Turok

Auf der Lauer



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Der Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* ist ein richtig gutes Spiel! Es hätte aber noch viel besser sein können. Finden viele Spieler, finden wir auch und interessanterweise ist das den Entwicklern ebenfalls bewusst. Daher werkelt GSC Gameworld momentan an *Clear Sky*, das unter anderem zeitgemäßere Optik, schönere Effekte, bessere Physik, neue Levels und intelligentere Computer-Stalker bieten soll. Außerdem wollen die schießfreudigen Russen die Vorgeschichte von *Shadow of Chernobyl* näher beleuchten. Ob sich die Entwickler mit diesem Mammutprojekt (wieder ein wenig) übernommen haben, erfahren Sie Anfang des nächsten Jahres.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(13)	Need for Speed: Pro Street	Rennspiel	EA Black Box	Ende November 2007
12 ▼	(7)	Unreal Tournament 3	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	November 2007
13 ▲	(17)	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Gameworks	1. Quartal 2008
14 ▲	(16)	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Rollenspiel	Blizzard	1. Quartal 2008
15 ▲	(18)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Winter 2666
16 ▲	(19)	Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Ascaron	1. Quartal 2008
17 ▼	(15)	Alan Wake	Action-Adventure	Remedy	2008
18 ▲	(21)	Spore	Aufbau-Strategie	Maxis	18. Februar 2008
19 ▲	(23)	Deus Ex 3	Ego-Shooter	Ion Storm	2008
20 ▲	(27)	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2008
21 ▲	(25)	F.E.A.R.: Mission Perseus	Ego-Shooter	Timegate Studios	16. November 2007
22 ▲	(28)	Jagged Alliance 3	Runden-Strategie	Akella	1. Quartal 2008
23 ▲	(40)	Kane & Lynch: Dead Men	Action	IO Interactive	23. November 2007
24 ▲	(29)	Elveon	Action	10tacle Slovakia	2008
25 ▼	(22)	Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	EA Mythic	1. Quartal 2008
26 ▲	(31)	Splinter Cell: Conviction	Action	Ubisoft Montreal	4. Quartal 2007
27 ▲	(30)	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon Entertainment	30. Oktober 2007
28 ▲	(35)	Empire Earth 3	Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software	16. November 2007
29 ▲	(NEU)	Sim City Societies	Aufbau-Strategie	Tilted Mill Entertainment	November 2007
30 ▲	(33)	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment	2008
31 ▲	(36)	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	2008
32 ▲	(NEU)	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment	2008
33 ▲	(37)	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox Software	4. Quartal 2007
34 ▲	(NEU)	Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure	Eden Games	2007
35 ▲	(39)	Speedball 2	Action	Kylotonn	4. Quartal 2007
36 ▲	(NEU)	Supreme Commander: Forged Alliance	Echtzeit-Strategie	Gas Powered G.	November 2007
37 ▼	(24)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Funcom	23. März 2008
38 ▲	(NEU)	Soldier of Fortune: Pay Back	Ego-Shooter	Cauldron	2008
39 ▲	(NEU)	Tabula Rasa	Online-Rollenspiel	Destination Games	2. November 2007
40 ▲	(NEU)	Timeshift	Ego-Shooter	Saber Interactive	2. November 2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 148

Passend zur kalten Jahreszeit präsentieren wir Ihnen heiße Preise im Wert von 6.500 Euro. Diesmal gibt es Drucker, Hochleistungs-PCs und einen top-frisierten Show-Rechner von der Leipziger Spielemesse Games Convention. Wenn Sie eine der tollen Kisten einsacken wollen, beantworten Sie die besonders schwierige Frage auf Seite 148 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 72" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 72 O) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-12-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Schwerter des Königs-Gewinnspiel

SEITE 13

Am 29. November kommt der neue Streifen von Uwe Boll *Schwerter des Königs* in die deutschen Kinos. Zur Feier verlosen wir extravagante Preise wie eine Original-Ritterrüstung aus dem Film, Freikarten und vom Meister persönlich signierte Plakate. Sie wollen unbedingt etwas abstauben? Dann beantworten Sie schleunigst die Frage auf Seite 13 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 73" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 73 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Schwerter des Königs*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Everlight-Gewinnspiel

SEITE 16

Die Berliner Spieleschmiede The Games Company zeigt sich spendabel und verwöhnt Sie mit super Gewinnen. Neben drei Boom Boxen (hochwertige Soundsysteme) gibt es *Everlight*-Spiele, CDs mit der Begleitmusik von Vince Bahrdt und *Everlight*-Lösungsbücher. Wenn Sie einen der Gewinne einsacken möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 74" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 74 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Everlight*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Beyerdynamic-Gewinnspiel

SEITE 126

Dank super Mikro und nur 45 Gramm Gewicht eignet sich das neue Headset MMX2 von Beyerdynamic bestens für Online-Spieler. Jedes der Dinger ist stolze 90 Euro wert. Sie flippen vor Vorfreude fast aus und wollen unbedingt eines der Sets gewinnen? Dann beantworten Sie rasch die komplizierte Frage auf Seite 126 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 75" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 75 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Beyerdynamic-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 105

Welcher Titel ist schuld, dass Sie schon wochenlang kein Sonnenlicht mehr gesehen haben? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 76" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 76 *Sega Rally*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monat

Platz 1

Mit überwältigender Mehrheit verteidigt das Unterwasserabenteuer *Bioshock* lässig die Führung.

Platz	Vormonat
1	(1)
2	(2)
3	(8)
4	(3)
5	(N
6	
7	
8	
9	

Auf dem Sprung

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welches Spiel würden Sie einen Monat auf feste Nahrung verzichten? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 77" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 77 *Crysis*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am se… Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie…

1. Crysis

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.



Die Sieger und Platzierten der World Cyber Games in Seattle.

»Im Herbst werfen die Bonbon-Bäume ihre Blätter ab.«

Foto: Daniel Jensen

WORLD CYBER GAMES

Heute ist Feiertag!

Beim wichtigsten Turnier des E-Sports im amerikanischen Seattle holte *FIFA*-Star hero für Deutschland Gold.

TURNIER | Am Ende war er wieder der strahlende Sieger: Daniel „hero" Schellhase (24, Gelsenkirchen) gewann zum zweiten Mal in Folge die World Cyber Games (WCG), das wichtigste E-Sport-Turnier der Welt. Im Finale setzte er sich gegen seinen spanischen Kontrahenten Victor „Delfin-1" Sanchez Muñoz (17, Cadiz) mit 2:0 durch. Sehr glücklich und überrascht zeigte sich hero nach seinem Erfolg: „Ich hatte mich in diesem Jahr eigentlich gar nicht so gut gefühlt und nicht damit gerechnet, hier wieder zu gewinnen." Mit dem Sieg im Finale rächte Daniel seinen Zwillingsbruder Dennis „styla" Schellhase, der zuvor gegen „Delfin-1" ausgeschieden war.

NEUE REGELUNG

Gab es im *FIFA*-Wettkampf keine Probleme, so versank das *Counter-Strike*-Turnier im Chaos. Ausgangspunkt war eine neu eingeführte Regel, die das sogenannte „Russenducken" verbot. Bei dieser Art der Fortbewegung machen Spieler weniger Lärm, sind aber dennoch schneller als beim Schleichen. Da sich dann auch die Trefferbereiche der Ziele (Hitboxen) verschieben, wurden die Russenducks verboten. Diese Regel machten sich einige Teams zum Vorteil, indem sie Regelverstöße der Gegner aufspürten. Das koreanische Team eSTRO suchte drei Stunden lang, ohne zunächst beim Gegner MeetYourMakers (MYM) einen Fehler zu finden. Als der Schiedsrichter MYM den Sieg zusprach, schalteten sich Offizielle und Sponsoren des Turniers ein – die Entscheidung wurde geändert und MYM verlor das Spiel. Das alles nutzte den deshalb siegreichen Koreanern aber wenig, bereits eine Runde später schieden sie gegen das französische Überraschungsteam emuLate aus. Die Franzosen hatten zuvor auch das deutsche Nationalteam, das aus Spielern von Alternate aTTaX und mousesports bestand, auf zwei Karten besiegt. Die dänische Mannschaft NoA hatte im Finale ebenso keine Chance gegen emuLate. 2:0 war das Ergebnis, für das die Franzosen als Belohnung 55.000 Dollar Preisgeld bekamen.

ÜBERRASCHUNG!

Kurios war das *Warcraft 3*-Turnier: Xiaofeng „Sky" Li (21, China), der bereits 2005 und 2006 die WCG gewann, spielte sich bis ins Finale. Hier traf er auf Olav „Creolophus" Undheim (21, Stavanger, Norwegen), der alle seine Gegner auf dem Weg ins Endspiel geschlagen hatte. „Creo" war eigentlich schon seit Monaten inaktiv, trainierte nur wenig vor dem Turnier in Seattle. Somit sah erst alles nach einem Hattrick für „Sky" aus, der Chinese errang auch auf der ersten Karte den Sieg. Dann aber drehte der Norweger den Spieß um und gewann zwei Karten in Folge. Er konnte seinen großen Erfolg zunächst gar nicht glauben: „Ich hatte die richtigen Gegner und in den entscheidenden Momenten das nötige Glück", erklärte „Creolophus". Für Deutschland war im Achtelfinale Schluss, Daniel „XlorD" Spenst (16, Simmertal) verlor in diesem Spiel – natürlich gegen Creolophus.

MEDAILLENSPIEGEL

Dank der Gold-Medaille in *FIFA* und weiterer Erfolge, darunter ein zweiter Platz in *Command & Conquer 3* und drei Bronze-Medaillen, erspielte sich das deutsche Team fünf Medaillen und erreichte den fünften Platz in der Länder-Wertung. Beste Nation waren die USA, die ihren „Heimvorteil" somit nutzten. Das haben sich auch die Deutschen vorgenommen, denn im nächsten Jahr finden die WCG erstmals in Deutschland (Köln) statt. Gerrieth Ohls

Info: www.wcg-europe.com



Europameister der CGS: Das Team Berlin Allianz.

»Nur einer von ihnen hatte eine weiße Weste.«

Foto: Gerriet Ohls



»Entspannend: Gamepadding.«

Foto: Gerriet Ohls

Frauenquote bei der CGS: Livia „Liefje" Teernstra (21, Stockholm).

CHAMPIONSHIP GAMING SERIES

Besonders gehaltvoll!

Die Championship Gaming Series lockt mit hohen Gehältern, Fernsehshows und viel Preisgeld. In Birmingham fand das europäische Finale statt.

TURNIER | Das Konzept der Championship Gaming Series (CGS) ist ganz anders als die bisherigen Turniere im E-Sport: Es stellt eine amerikanische Liga dar, in der professionell Computer und Xbox gespielt wird. Die Verantwortlichen haben dabei dank Fernsehverträgen mit amerikanischen und britischen Sendern ein Jahresbudget von fünf Millionen Dollar, jeder Spieler bekommt als Grundgehalt 30.000 Mäuse im Jahr. Die Teams nennen sich „Franchises" und sind in großen Städten zu Hause: Los Angeles compLexity oder San Francisco Optix heißen sie. Auch in Europa gibt es zwei Franchises, Berlin Allianz und Stockholm Magnetik. Diese Franchises spielten in Birmingham den Europameister der CGS aus.

MEDAILLENSPIEGEL

Bevor das Finale ausgetragen wurde, stand erst der Draft an. Dabei suchten sich die General Manager der beiden Franchises nacheinander die Spieler für ihr Team aus, denen sie am meisten zutrauten. Die Akteure selbst hatten sich in den Tagen zuvor in kleinen Turnieren und Show-Kämpfe vorgestellt. Die General Manager sind zwei *CS*-Idole: Emil „Heaton" Christensen (23, Schweden) und Jonas „bsl" Vikan (25, Norwegen) leiten die Geschicke des Stockholmer und Berliner Franchises. Im Berliner Team daddelt der einzige deutsche Spieler: Rudolf „THE TACTICAL" Fischer (20) ist in *Dead or Alive 4* aktiv und Team-Kapitän. Auch die Frauenquote bleibt in der CGS gewahrt: Jedes Team hat eine *DoA 4*-Spielerin, die für ihr Franchise auf Punktejagd geht. In *DoA* female ging Stockholm in Führung, „THE TACTICAL" glich wieder aus. Auch in *Project Gotham Racing 3* und *FIFA 2007* waren die Kämpfe sehr ausgewogen. Am Ende entschied Team NoA in *Counter-Strike: Source* das Spiel für Berlin Allianz. Das nächste Turnier ist die Weltmeisterschaft der CGS. Dann treffen die Europäer auf nordamerikanische, asiatische und südamerikanische Teams im Kampf um eine Million Dollar Preisgeld. Gerrieth Ohls

Info: www.thecgs.com



Foto: Gerriet Ohls

»Kein Mythos: G-Punkt.«

Die ESL plant auch in der zweiten Saison große Offline-Finalspiele wie hier während der CeBIT 2007.

INTEL EXTREME MASTERS

Mehr Spaß im Zweiten!

Die ESL hat die zweite Saison ihrer Intel Extreme Masters angekündigt!

LIGA | Größer, besser, lukrativer: So stellt sich die Electronic Sports League (ESL) die zweite Saison ihrer internationalen Spitzenliga Intel Extreme Masters vor. Wie die Verantwortlichen nun bekannt gaben, soll es nicht nur in Europa Wettbewerbe geben, auch in den USA dürfen Teams und Spieler in den Wettkampf eingreifen. Damit sich dies lohnt, wurde das Preisgeld erhöht. 285.000 Dollar gibt es in *Counter-Strike* und *Warcraft 3* zu gewinnen. Im Oktober begann die Qualifikation zur Liga, außerdem fand in Los Angeles auf der Messe „E for All" ein erstes Qualifikationsturnier statt. Hier ging es nicht nur um 65.000 Dollar Preisgeld, sondern auch um zwei Startplätze für die zweite Saison der Intel Extreme Masters. Die meisten Spiele finden zunächst im Internet statt. Es sind aber auch wieder Intel Friday Night Games geplant, bei denen sich die Teams im Netzwerk messen. Ziel aller Teilnehmer ist wie immer das Erreichen des Finales, bei dem es um einen großen Batzen Geld und jede Menge Ruhm und Ehre geht. Ob PGS Gaming und Yoan „ToD" Merlo (22, China) wohl ihre Titel verteidigen können? Gerrieth Ohls

Info: www.esl.eu

ESL PRO SERIES

Du kannst nach Hause gehn!

Weil er einen Gegenspieler bestochen haben soll, wurde Eric Marten in der ESL Pro Series disqualifiziert. Er streitet den Vorwurf ab.

LIGA | Ein handfester Skandal erschüttert wieder einmal die deutsche *Warcraft 3*-Szene: Der ehemalige Spieler von PGS Gaming, Eric „Eric" Marten (19, Lotte), wurde aus der ESL Pro Series ausgeschlossen. Der Grund: Man wirft ihm vor, im entscheidenden Spiel um den Aufstieg in die EPS seinen Gegenspieler Michael „Kelthulas" Fuhrmeister (17, Emmerich) bestochen zu haben. Gegen eine Geldsumme in unbekannter Höhe ließ Kelthulas, so die Admins der ESL, Eric gewinnen und diesen somit als Direktaufsteiger in die EPS einziehen. Vorwürfe, die beide Beschuldigten weit von sich weisen: Es habe keine Absprache gegeben, Geld wurde erst recht nicht bezahlt. Stattdessen wittert Eric eine Verschwörung, die vom PGS-Spieler Merlin „Thurisaz" Müller (18, Saarbrücken) ausgehen soll. Thurisaz habe den Verdacht auf Eric gelenkt, nachdem er gegen ihn in der EPS verloren hatte und seine Chancen auf eine erneute Final-Teilnahme dadurch auf ein Minimum gesunken waren. Nachdem Thurisaz dieses Spiel verlor, kamen laut Eric erst die Vorwürfe auf – und die ESL begann zu ermitteln. Kelthulas gab an, für ihn wäre eine Absprache gar nicht sinnvoll gewesen, da er mit einem Sieg gegen Eric noch an der Relegation hätte teilnehmen können. Sich diese Chance zu verbauen, sei unsinnig. Die Ligaleitung jedoch ist überzeugt von der Schuld beider Spieler und beruft sich auf zahlreiche Zeugenaussagen. Diese könne man jedoch nicht veröffentlichen, da es bereits Androhungen von Gewalt gegeben habe. Daher bleibt für die Spieler-Gemeinde nur die Aussage, dass es belastende Chat-Protokolle sowie Zeugenaussagen gebe. Für Eric bedeutet die Strafe eine Sperre von zwei Jahren, die Disqualifikation aus der ESL Pro Series. Auch Kelthulas wurde für zwei Jahre gesperrt. An Erics Stelle spielt nun Daniel „TryDying Zuzanski (17, Laatzen, Niedersachsen), der in den ersten Spielen für viel Furore sorgte. Gerrieth Ohls

Info: www.esl.eu



Der deutsche *Warcraft 3*-Spieler Eric „Eric" Marten (links) wurde wegen angeblicher Bestechung disqualifiziert.

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

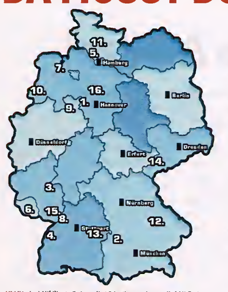


GERRIET OHLS
Online-Fachmann

„Platz 5 für Deutschland in der Nationenwertung bei den World Cyber Games ist ein schöner Erfolg. Besonders FIFA-Ass hero hat wieder überzeugt. Nun beginnt die Vorfreude auf die World Cyber Games 2008 in Köln!"

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Gamesession Hannover	26.10.2007	30827 Garbsen	420	✔	🟩	www.gsh-lan.com
2	FighterNight #10	26.10.2007	82211 Herrsching	290	✔	🟩	www.fighternight.de
3	L@ntastic LAN Phase IX	26.10.2007	65385 Rüdesheim	200	✘	🟩	www.lantastic.org
4	TT-LAN 23	02.11.2007	77652 Offenburg	304	✔	🟨	www.tt-lan.de
5	mad-lan #5	02.11.2007	22846 Norderstedt	503	✔	🟨	www.mad-lan.de
6	Lanmount	02.11.2007	66117 Saarbrucken	1344	✔	🟩	www.lanmount.de
7	genial verpLANt	02.11.2007	26919 Brake	222	✘	🟩	www.genial-verplant.de
8	feeling-games #7	16.11.2007	71292 Friolzheim	216	✘	🟩	www.feeling-games.de
9	Terminal 14	23.11.2007	32108 Bad Salzuflen	1200	✘	🟩	www.lankoeln.de
10	Maxlan 12	23.11.2007	49716 Meppen	200	✔	🟩	www.maxlan.de
11	Northcon 2007	13.12.2007	24537 Neumünster	3000	✔	🟩	www.northcon.de
12	FraggingXmas VIII	28.12.2007	93426 Roding	240	✘	🟩	www.fraggingxmas.de
13	Stauferland-Lan IV	04.01.2008	73084 Salach	300	✔	🟩	www.stauferland-lan.de
14	Squeeeze X³	04.01.2008	09212 Limbach-Oberfrohna	300	✘	🟩	www.squeeeze.de
15	exkult #4	25.01.2008	67059 Ludwigshafen	200	✔	🟩	www.exkult.com
16	alpha 2.0	07.03.2008	29221 Celle	650	✔	🟩	www.alpha-lanparty.de
	ÖSTERREICH						
	LANWA(H)N 2007	26.10.2007	7000 Eisenstadt	286	✔	🟩	www.lanwahn.at
	Gigantia #1.2	31.10.2007	1230 Wien	200	✔	🟩	www.gigantia.at
	SCHWEIZ						
	sLANp XVI	16.11.2007	8953 Dietikon	400	✘	🟩	www.slanp.ch
	CTRL+ALT+DELETE 13	07.12.2007	9240 Uzwil	200	✘	🟩	www.ctrl-alt-delete.info

LESERBRIEFE

Kleidchen machen Leute

Die Welt geht unter. Oder: Wie amüsant sogenanntes „Cosplaying" sein kann.

Die Menschheit geht zugrunde. Bestes Beispiel: Irgendwelche Intelligenz-Autisten – wir nehmen zu deren Gunsten an, dass sie bei der Abstimmung mit Volksmusik oder Ähnlichem bedroht wurden – wählten Günther „Killerspiel" Beckstein neulich bei einer repräsentativen Umfrage doch tatsächlich zum beliebtesten Politiker Bayerns. Gut, habe ich mir gedacht, das Ende der Welt lässt sich nicht aufhalten, also mache ich einfach das Beste draus und sehe es mit Humor. Glauben Sie mir, den drohenden Untergang des Abendlandes zu beobachten kann richtig lustig sein! Nehmen wir beispielsweise das Thema Cosplaying. „Cosplay" ist die Abkürzung für „costume play" („Kostümspiel"), ein zu uns schwappender Trend aus Japan und der dortigen Manga- und Anime-Szene. Angeblich geistig völlig gesunde junge Menschen verkleiden sich wie ihr Lieblingscharakter aus einem Comic, Film oder Spiel und verhalten sich auch so. Manche lernen sogar japanische Sätze auswendig und bringen sie quiekend zum Vortrag, was dann ungefähr so klingt: „Nauija toranagasama hei nagasaki mei hei zung tai ging seng miauooooo!" Ein bisschen nach sterbende Katzenbabys eben. Die albernen Namen der Charaktere indes erinnern bestensfalls an schlimme Geschlechtskrankheiten, manche gar an verbotene Judo-Griffe (Akatsuki-Itachi oder so ähnlich), Schuhgeschäfte (Reno) oder im Bordell angebotene Pizza (Puffungi). Weil man zu Wettbewerben wie der jüngst während der Frankfurter Buchmesse stattfindenden Deutschen Meisterschaft leider keine echten Schusswaffen, Schlagringe, Wurfsterne, Nunchakus und Schwerter mitbringen darf (alles akribisch festgelegt im Regelwerk), tappt mancher Jünger des Wahnsinns mit einer Latex-Nachbildung umher, die er vermutlich beim Frühlingsfest in Hildesheim-Himmelsthür an der Losbude gewonnen hat. Von den in jahrelanger Handarbeit selbst genähten Kostümen ganz zu schweigen. Wobei die ganz üblen mutmaßlich aus Eierkartons, Alufolie, Buntpapier, plüschigen Toilettendeckelbezügen und anderem Kram bestehen. Behaupte ich mal so. Noch was: Weibliche Cosplayer sind meistens ziemlich hässlich (siehe Foto). „Sie haben aber Charakter!", mag der männliche Cosplayer an dieser Stelle verteidigend einwerfen. Ja, habe ich doch geschrieben: Sie sind hässlich. Apropos männliche Cosplayer: Die föhnen sich ihr Haupthaar gern zu unfassbar bescheuerten Stacheln gen Himmel, wahrscheinlich mit Zuckerwasser, Schweinesperma oder anderen Hilfsmitteln, die ich gar nicht kennen *will*. Letztlich gucken die Typen oft aus wie Bill von Tokio Hotel – nur damit Sie eine ungefähre Vorstellung haben, liebe Leser. Mann, ist das alles peinlich. Unsereins, aufgewachsenen in den güld'nen Siebziger- und Achtzigerjahren, hatte wenigstens noch *richtige* Idole. Christopher Reeve etwa. Typen mit dem Verhalten eines Cosplayers wurden damals entweder in der Schule zu Tode gehänselt, mit Psychopharmaka ruhig gestellt oder wenigstens von den Eltern bei einer Autobahnraststätte an eine Leitplanke gebunden. *Wir* wären niemals auf die Idee gekommen, uns derart zum Löffel zu machen, *unsere* Kostüme waren wenigstens noch professionell gefertigt! Papas mächtig schultergepolsterte Jeans-Jacke anziehen, rotes Tischtuch um den Hals schnüren, in die lange blaue Unterhose von Opa Lausitz gestiegen und den von der kleinen Schwester geklauten roten Schlüpfer drüber – fertig war der Superman-Dress. Nun, also ... das war jetzt natürlich nur ein Beispiel, von dem ich *hörte*. Ich hab so was *nie* gemacht ... äh ... ich muss weg. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Tobias Zellerhoff, Foto: Sebastian Bienert



HINTER GITTERN

Servus PC ACTION! Ich wollte euch mal mitteilen, dass ihr auch Fans habt, die mit euren PC-Spielen auf DVD nichts anfangen können, da sie sich wie ich gerade im Knast befinden. Jedoch finde ich eure Artikel einfach genial geschrieben. Zu meiner Schande muss ich gestehen, obwohl ich PC-Freak bin, ich noch nie euer Heft in den Händen hielt, bis ich beim knastinternen Shop keine andere Wahl hatte, da ihr das einzige PC-Heft wart, das dort vertreten war. Okay, ganz ehrlich, eigentlich hat mich euer Heft nur interessiert, weil ich sah, dass ein Film (The Dead hate ...) dabei war. Der Film hat mich wirklich in Schaudern versetzt. Er war nämlich unheimlich schlecht. Wenn ich meine Ex-Freundin ungeschminkt am Morgen neben mir im Bett liegen sah, hatte ich mehr Horror. Genervt machte ich mich über die Verpackung her (euer Heft) und was war das? Geil! Macht weiter so, denn vielleicht ertrag ich die nächsten Jahre hier dann besser.

MIKE (JVA-ANSCHRIFT IST DER RED. BEKANNT)

Danke fürs Lob! Zur Belohnung sorgen wir dafür, dass dein sehr muskulöser Zimmergenosse dich nur noch einmal die Woche rannimmt.

LESER HALTEN SICH FÜR WITZIG, TEIL 1

Hallo, ich habe heute die Explosion einer Autobombe überlebt. Und wie, fragt ihr euch? Ganz einfach, ich war nicht mal in der Nähe der Explosion.

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

HAHAHA, du warst vor allem nicht mal in der Nähe eines guten Witzes!

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

LESER HALTEN SICH FÜR WITZIG, TEIL 2

[...] Ich wüsste einen tollen Gag für „PC ACTION kocht". Am Ende, wo Ralph und Jo sagen, dass etwas noch fehlt. Ralph sagt: „AHHH, MILCH!" Jo: „Ja! Genau!" Er geht zum Kühlschrank und sagt dann aber: „Du Ralph, die Milch ist alle!" Geschockt schauen sie in die Kamera. Dann sagt Jo: „Aber wir haben BIER!" etc.

JUBIN AMIRI, PER E-MAIL

Lass uns in aller Ruhe drüber nachdenken, ob das witzig ... Nein.

LESER HALTEN SICH FÜR WITZIG, TEIL 3

Indem du die E-Mail geöffnet hast, hat sich der Virus aus Stirb Langsam 4.0 auf deinem PC installiert! Tja, das war's dann! Aber Moment, es gibt eine Lösung! Ich will spätestens in 48 Stunden einen Gutschein für Crysis in meinem Briefkasten sehen. Sonst werden die 4.000 Tonnen C4 unter deinem Sitz explodieren! Um die Gutscheinlösung auszuwählen, drücke bitte die 1 und halte sie so lange fest, bis mein

SO EIN SCHEISS!



»Schmeckt das dann wie frisch gepresst, Onkel Dittmeyer?«

Ich erkläre Ihnen nun den Entstehungsvorgang von Klabusterbrocken. Klabusterbrocken entstehen meist in der Nähe des Rektums und sind ein Produkt der Reibung, die beim Arschabwischen entsteht. Männer oder auch Frauen, deren Rektum eine erhöhte Behaarung aufweist, leiden öfter darunter. Beim Eintritt des Kotes in die Toilette kommt es gelegentlich zu Spritzwasser. Dieses Spritzwasser feuchtet das Rektum an und führt zu einer leicht erhöhten Reibung beim Arschabwischen. Bei mehrlagigem Klopapier sondern sich durch die oben genannte Reibung kleine Krümel vom Papier ab. Diese bemerkt man meist erst beim nächsten Duschgang. Klabusterbrocken sind im Allgemeinen bei den Biedermännern auch als Kerbeperli bekannt. So, ich finde, ich habe das Niveau hier wieder einmal erhöht.

DAVID SENZ, PER E-MAIL

Erstens heißen die Dinger gemeinhin Klabuster*beeren* und zweitens sind die lecker und stehen im Supermarkt gleich neben dem Nillenkäse. So viel zum Thema Niveau, du Amateur!

REDAKTEURE AM PRANGER

Hatte einen Prangerantrag für Herrn Alexander Frank. In PCA 11/2007 schreibt er auf Seite 79: „Dutzend Bleiladungen durchlöchern den hässlichen Körper. Schließlich reißt eine Platzpatrone den Pixelkopf mitsamt Plastiktüte in Stücke." Mit einer Platzpatrone? Klar, die heißt für Herrn Frank so, weil sie Gegner zum Platzen bringt. Genauso wie man mit einer Laubsäge Blätter sägt. [...] Platzpatronen sind unscharfe, nicht tödliche Munition. Herr Frank meinte eigentlich ein Explosivgeschoss. Möge er es nie mit echten Gangstern zu tun bekommen. Meldet sich zum Beispiel einer am Telefon:

Gangster: „Hallo, Herr Frank. Wir haben Ihre Frau entführt. Zahlen Sie eine Million oder sie fliegt in die Luft. Sie sitzt auf einem hübschen Pfund Plastiksprengstoff."

Alexander Frank: „Hahaha!!! Geht ja gar nicht! Ihr Idioten hattet besser zum Waffen- statt zum Spielwarenhändler gehen sollen. Plastiksprengstoff ist doch aus Plastik. Ihr seid echt zu blöd zum Ka ... WUMMM! [...]

OSKAR GIELSDORF, PER E-MAIL

Tja, **Alexander Frank** ist ein Kapitel für sich. Nur so viel zu seiner Intelligenz: Als Kind wollte er Zitronenfalter, Tortenheber, Spaghettiträger oder Blumendünger werden, bis ihm jemand erklärte, dass das gar keine Berufe sind. Während seiner Lehre als Kartoffelbauer versuchte er, aus Pommes Frites einen Erdapfel zu basteln und flog in der Probezeit raus. Dasselbe geschah, weil er sich als Gabelstapler-Azubi ständig über das Besteck in der Kantine hermachte. Wie auch immer, für seinen Fauxpas musste der Exil-Weißrusse bestraft werden. Damit er lernt, dass man im Deutschen nicht alles wörtlich nimmt, erteilten wir ihm mehrere Fleißaufgaben: Er sollte sich erst acht Stunden lang aufs Ohr hauen, dann beim Türsteher einer Nobeldisco ein Auge zudrücken und zuletzt einen 2,13 Meter großen Schwergewichtsboxer während einer Partie Poker bescheißen. Ja, unser Schreibversager kann inzwischen wieder Nahrung zu sich nehmen, allerdings nur intravenös. Es dürfte ihm eine Lehre sein.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ralph Wollner	Bezeichnete in der Vorschau zu *Sacred 2* die Seraphim auf dem rechten Bild als „Elfe" und nannte sie in der zweiten Spalte des Haupttextes Serafin. Darüber hinaus behauptete er auf der Musikseite, dass das Album *Underclass Hero* von Sum 41 mit zehn Stücken aufwarte, obwohl es sich um 14 handelt. Und er fabulierte im Games-Convention-Artikel, der EA-Stand sei mit Abstand der größte der Spielemesse gewesen. Super, fast richtig! Es waren nämlich nur die von Nintendo und Sony größer. Schlimm? Ach was! Von einer Amöbe zu viel zu erwarten wäre einfach naiv. Sollte Wollner das nächste Mal statt EA-Stand beispielsweise Geisteszu-Stand schreiben, liebe Leser, bitte jovial drüberwegsehen, der Mann kann nichts dafür. Genau genommen war die Leistung im jüngsten Heft für seine Verhältnisse sogar super. Deshalb haben wir ihn auch nicht bestraft, sondern sein Gehalt verdoppelt. Wenn er jetzt bis zur Rente spart, kann er sich endlich seinen größten Traum erfüllen und sich eine Packung Wrigley's Orbit Strawberry Mint kaufen.	Nico Laible, Tim Erbring, Petra Fröhlich
Sebastian Bienert	Unser Layouter verbockte auf Seite 33 etwas bei unserer beliebten LAN(d)karte. Demzufolge lag Osnabrück nun nahe Nürnberg, Offenburg bei Hamburg, Bad Salzuflen in Schleswig-Holstein und so weiter und so fort. Unsere Leser beschimpften uns natürlich sofort als Geographie-Legastheniker. Dass unser Layout-Ködel versehentlich die Karte vom Vormonat dringelassen hatte, die in Korrespondenz mit der aktuellen Betextung ein dämliches Ergebnis lieferte, *darauf* kam natürlich keiner der Intelligenzbremsen. Schämen Sie sich! Und zwar alle, deren Namen wir rechts veröffentlicht haben! Kollege Bienert indes erhielt eine brutale Strafe: Wir setzten ihn ohne Navigationsgerät oder Kompass in der Hölle aus – inmitten eines Konzerts der Plärrhansel-Truppe Scooter. Ein Sondereinsatzkommando von Amnesty International schaffte es nach 13 Minuten, ihn zu befreien, doch da hatte er sich bereits ans Bein eines Tierarztes geklammert und ihn angefleht, eingeschläfert zu werden. Es war nett, Sie gekannt zu haben, Bienert.	Patrick Friedl, Volkhard Patten, Andreas Wagner, Karsten Rummler, Benjamin Uhrich, Patrick Kozak, Tim Sroka und Ralf Chilian
Harald Fränkel	Faselte im Test zu *Medal of Honor: Airborne* davon, dass der Spieler seine Figur nicht bewegen könne, sobald diese über Kimme und Korn zielt. Falsch! Menschen mit mehr als drei Gehirnzellen und sogar Frauen halten einfach zusätzlich die Shift-Taste gedrückt. Dann ist es kein Problem, im „Iron Sight"-Modus umherzutappen. Wir sperrten Fränkel zur Strafe nackt mit Tine Wittler, Dirk Bach und einem Gorilla-Silberrücken in einen Aufzug. Bis der minderbemittelte Redakteur schnallte, dass er die Öffnen-Taste drücken und fliehen könnte (er kreischte ständig panisch, er könne sich nicht bewegen), hatten sich seine Mitpassagiere bereits 23-mal an ihm vergangen (jeweils gleichzeitig natürlich).	Petras Koslov

? BLÖDE FRAGEN ?

„Es gibt keine blöden Fragen!" Wer hat eigentlich diese Binsenweisheiten erfunden? Unsere Leser liefern monatlich den Gegenbeweis.

Betreff: Frage zu den aktuellen Blitzkrieg-Add-ons. [...] Ich wollte nur wissen, ob die Add-ons eigenständig laufen, wie es auf eurem Heft angepriesen wird, oder ob ich die Vollversion brauche. [...]

THOMAS S., PER E-MAIL

Klar brauchst du die Vollversion! Dass die Add-ons allein laufen, haben wir natürlich nur aus Jux und Tollerei aufs Cover geschrieben, weil die Druckerei die Buchstaben e, i, g, e, n, s, t, ä, n, d, i, g, e, n, E, r, w, e, i, t, e, r, u, n, g, e und n übrig hatte und nicht wusste, wohin damit.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Euer Hardware-Mensch Daniel Möllendorf hat's versaut. Habt ihr sein Gehirn gegessen? In PC ACTION 11/2007 schreibt er auf Seite 131, dass die „Lachesis von Razer [...] eine Beschleunigung von 25 G" erreichen kann. Dann setzt er das Wort „Gravitationskonstante" dahinter. Das ist FALSCH! 25 G bedeutet so viel wie 25fache Erdbeschleunigung, also 25 x 9,81 m/s². Die Gravitationskonstante lautet aber 6,673 x 10^ -11 m³/kg s², sie wird benötigt, um die Anziehung zwischen zwei Massen, etwa Himmelskörpern zu berechnen! [...]

MANUEL FRIEDRICH, PER E-MAIL

Zunächst: Unser verehrtester Kollege Möllendorf ist unschuldig, das falsche Wort hat ihm der Textchef in einem „Abkürzungen sind schlecht"-Anfall untergejubelt. Nun zu dir, liebster Manuel: Du kannst mit der Gravitationskonstante bestimmt auch berechnen, über welch große Masse eine Frau verfügen muss, damit sie von dir angezogen wird. Toll! Anders formuliert: *Dir* das Wissen, die Profilneurose, Streberei, fetten Vetteln oder die sexuelle Unschuld bis mindestens Mitte 40 – *uns* die scharfen Hasen, Freunde und Spaß. Ja, manchmal verteilt Gott seine Gaben wahrlich gerecht.

Anruf kommt. Lasse sie aber nicht los, sonst springen wir direkt zu 2. Wenn du allerdings sterben willst, dann drücke bitte die 2.

HAUKE FIEBER, PER E-MAIL

2

TROTTEL DES MONATS

Ich möchte Dennis Blumenthal an den Pranger stellen. Er schwafelte in Ausgabe 11/2007, Seite 56, im Extrakasten „Spieglein, Spieglein an der Wand" unter Crysis bei „Um was geht's?" etwas über die Rettung des Homo sapiens. Nur blöd, dass der Mensch in der Gegenwart Homo sapiens sapiens heißt. [...]

TIMO STOCKINGER, PER E-MAIL

Unter Stotterern vielleicht, Oberschlaubischlumpf! Immer wieder lustig, wie manche hier auf dicke Hose machen wollen, aber nicht über das dafür nötige Werkzeug verfügen. Dabei hätte ein Blick bei Wikipedia genügt: „Der moderne Mensch (Homo sapiens) ist ein Säugetier aus der Ordnung der Primaten. [...] Früher wurde für den modernen Menschen auch die wissenschaftliche Bezeichnung Homo sapiens sapiens benutzt, um zum Ausdruck zu bringen, dass der Neandertaler (früher auch: Neanderthaler; Homo neanderthalensis) zu derselben Art gehörte wie der moderne Mensch. Diese Ansicht gilt heute als veraltet. Die moderne Bezeichnung lautet deshalb schlicht Homo sapiens." Peinlich, Timo! Aber du darfst jetzt gern im Boden versinken.

FEHLANZEIGE

Guten Morgen, sehr geehrtes Team der PC ACTION. Ich habe die Premium-Ausgabe 11/2007 auf dem Tisch liegen und es sind keine Aufkleber drin! Mauspad und Papp-Aufsteller sind vorhanden. Das Tütchen war noch nicht geöffnet! Ist die Premium-Ausgabe für die fünf neuen Bundesländer sparsamer in der Ausstattung?

MICHAEL PENK, SCHULZENDORF

Yep, aber dafür sollte eigentlich eine Banane mit bei sein.

NICHT LUSTIG!

Ich habe mir Ihre Zeitschrift PC ACTION 11/2007 gekauft und war absolut entsetzt und schwer enttäuscht, als ich in der Rubrik „Top News" auf Seite 18 unter „verrückte Inseln" das Bild des „Krokodil-Hunter" alias Steve Irwin sah und den dazugehörigen Text las. Dieser Mann wurde von einem Stachelrochen getötet. Ich finde es sehr makaber, dass man darüber einen Witz reißt. Ich meine damit den Zusatz „... oder Stachelrochen ärgert".

Steve Irwin ist tot

Australische Politiker und Tourismusmanager würdigten die Verdienste des „Krokodiljägers". [...] Der Chef des Tourismusrates, Matthew Hingerty, nannte Irwin eine „australische Ikone", die dem Land Hunderte Millionen Euro an Tourismuseinnahmen gebracht habe, wodurch Hunderte Menschen einen Job hätten. [...]

(Quelle: NTV) Ich bitte Sie hiermit, in Ihrer nächsten Ausgabe darauf hinzuweisen.

JÜRGEN LOCHNER, PER E-MAIL

Geht klar! Wir weisen darauf hin: Herr Lochner schreibt bei NTV ab.

WIE IST DAS ÜBERHAUPT ...

[...] Wen mann bei euch ein Abo bestellt, in was wurd es geliefert? Kommt es in ein folie oder bekommt es einfach nur ein Aufkleber mit der Adress von dem Abonennten? Denn ich finde das diese Aufkleber das Heftdesign zerstören, was eigentlich schade ist. [...] Ist immer noch nicht von Diablo 3 zu hören? Wie sind eigentlich ihre Arbeitszeiten? Meine letzte sehr wichtige frage. Ich will mir jetzt endlich ein PC kaufen aber gibt es urgendwo wo mann Ratenzahlung machen kann ohne über 18 zu sein?

THOMAS, PER E-MAIL

Mails von angehenden Akademikern sind immer wieder besonders klasse.

GÜRTEL- UND ANDERE SCHNALLEN

Moin, moin, ihr Affen! Ich habe eine kleine Beschwerde, und zwar folgende: Ihr habt in eurer Ausgabe 11/07 mein Lieblingsmodell (Karima Adebibe) [...] wie könnt ihr es wagen, sie als Schnalle zu bezeichnen? [siehe PCA 11/07, Seite 38/Anm. d. Red.]

RUDOLF LIPKART, UETERSEN

Es tut uns aufrichtig Leid! Wir schämen uns! Aber das passendere Wort „Schlampe" ist uns dummerweise erst nach Redaktionsschluss wieder eingefallen.

FRAUENFRAGE

Betreff: Eure Vorlieben. Warum lästert ihr eigentlich immer über Models (Dummheit und so)? Die Frage muss erlaubt sein: Steht ihr auf fette Weiber?

LUKAS KOMISCHKE, PER E-MAIL

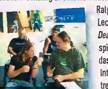
Klar, aber nur am Strand! Denn wenn wir dort auf fetten Weibern stehen, können wir dank der erhöhten Position den schlanken besser in den Ausschnitt gaffen.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

HEISSE SPIELE IN DER REDAKTION

Auf der DVD wartet natürlich wieder die beliebte Sendung „PC ACTION kocht". Joachim Hesse und Ralph Wollner servieren den Leckerbissen *Kane & Lynch: Dead Meat*. Bei „PC ACTION spielt" geht's um *Sub Hunt*, das 1981 für Mattels Intellivision erschien. Ferner treibt die diesmal besonders schnuckelige Moderatorin Elif Bulut mit den Redaktionsmitgliedern (Foto links) ein heißes Spielchen. Also: Locker in den Hüften machen und unbedingt zuschauen!



»Stets voll bei der Sache: Hauptschüler in Berlin-Neukölln.«

PENIS ... VERZWEIFELT GESUCHT!

Kein anderes Thema hat unsere Leser vergangenen Monat so bewegt und amüsiert wie ein „falscher" Name.

[...] In eurer aktuellen Ausgabe 11/2007, wo ihr die Spielreferenzen auf Seite 71 aufgelistet habt, trägt euer (mehr oder weniger) wichtiges PCA-Redaktionsmitglied, Herr Blumenthal, den Vornamen „Penis". Ich weiß ja nicht, ob das einfach nur ein schlechter Witz sein soll, doch fand ich es sehr amüsant.

JONATHAN FRÖHLICH, PER E-MAIL

Kollege Dennis Blumenthal findet es alles andere als amüsant, seit ihn Leute aus der Spieleindustrie, sein Zahnarzt und die Beschäftigten im Supermarkt lautstark namentlich begrüßen und seine Friseurin was von „Einmal beschneiden wie immer?" murmelt und dabei albern kichert wie drei 12-Jährige bei einem Treffen mit Tokio-Hotel-Bill.

Habe gerade die neue PCA aufm Pott gelesen und was sehe ich da auf Seite 71? Nein, ich meine jetzt nicht eure Vollpfosten-Gesichter, sondern Penis Blumenthal als Redakteur!!! [...] Respekt, so langsam macht ihr euch ja doch. P.S: Bitte keine Anspielungen auf meinen Namen. [...]

SVEN STUHLDREIER, PER E-MAIL

Wie nennt man im Ärzte-Fachjargon an drei aufeinanderfolgenden Tagen abgegebene Kot-Proben? Stuhldreier! MUHAHAHA, wir schmeißen uns wech!

Ich habe mir eure Ausgabe 11/2007 gründlich durchgelesen und dabei ist mir ein riesiger Fehler aufgefallen. [...] Auf Seite 71 steht deutlich der Name Penis Blumenthal. [...]

JÖRN RÖTTGER, PER E-MAIL

Es tut uns Leid! Schlimmer „Fehler"! Weißt du: Dennis und Penis sind ja fast dasselbe Wort, da kann man sich schon mal „vertippen". Wir sind auch nur Menschen! Außerdem ist unser Textchef aus Usbekistan, blind, beidseitig armamputiert und hat den gleichen Intelligenzquotienten wie du, deshalb konnte er diesen „Fehler" nicht verbessern. So, und nun fühle dich bitte kurz mitleidig getätschelt, lieber Jörn.

Meine Frage betrifft Seite 71. Warum teht da „Penis Blumenthal"? Hat er eine Wette verloren? Stand der Textchef kurz vor der Entlassung und hat sich 'nen Scherz erlaubt? Ist das Absicht und habe ich nun was gewonnen? Klär mich auf!

CHRISTIAN BLISS, PER E-MAIL

Das überlassen wir lieber der *Bravo*, kleiner Mann! Aber ein Gewinnspiel ist eine super Idee. Die Wette gilt: Wir haben diese Ausgabe erneut einen Penis Blumenthal im Heft versteckt. Wer ihn findet und bei leserbriefe@pcaction.de meldet, nimmt an einer Verlosung teil. Es geht um eine von allen Redakteuren handsignierte PC ACTIDN-Ausgabe. Hammer, oder? Einsendeschluss: Mittwoch, 31. Oktober.

VOM LEBEN GEZEICHNET

Unser Leser Martin Hoffmann war oder ist mutmaßlich Waldorf-Schüler und kann deshalb ganz toll malen. Wir finden seinen Comic jedenfalls so spitze, dass wir ihn abdrucken. Vielleicht schickt er uns nächsten Monat ja ein Video von seinem Häkel- oder Ausdruckstanz-Kurs, das wir dann auf DVD packen können. Wir freuen uns. Sehr. Danke, Martin!



CHINA-KRACHER

Sehr geehrter Herr Frank, ich bin zutiefst verärgert über Ihre rassistische Äußerung im letzten PC-Magazin. Ihr Kommentar zum Spiel Stranglehold („Ja, auch mit gelben Säcken kann man Spaß haben") fand ich sehr niveaulos. Man muss kein Asiate sein, um dies nachvollziehen zu können. [...]

MIKE MÜLLER, PER E-MAIL

Solly! Ein solchel Spluch ist natüllich unvelzeihlich!

STARTSCHWIERIGKEITEN

Ich habe das Sonderheft über Ballerspiele gekauft und versucht, eines der Gratisspiele (War Rock) zu installieren. Das hat auch funktioniert, es gab jedoch ein Problem beim Starten des Spiels. Angeblich wurde eine Datei namens version.txt nicht gefunden. Als ich in den Spieldateien nachgesehen habe, fand ich heraus, dass eine solche Datei auch nicht existiert. Wenn Sie mir bei diesem Problem helfen können, wäre ich Ihnen sehr verbunden. [...]

UWE V. LUEPKE, PER E-MAIL

Aber klar! Sollen wir Ihnen die Anleitung, die genau dieses *„Problem"* erklärt, am Telefon vorlesen oder besser gleich persönlich vorbeikommen? Wir könnten auch noch die Bettpfanne leeren und Sie füttern und wenden, damit Sie sich nicht wund liegen. Na, wär das was?

BETTELBRIEF


>>Auf den zweiten Blick war der Popel plötzlich gar nicht mehr so eindrucksvoll.<<

[...] Ihr habt doch bestimmt hin und wieder mal Hardware, die ihr wegschmeißt. Da mein Rechner schon etliche Jahre auf dem Buckel hat und ich durch Hartz IV nicht so einfach an neue Hardware komme, wollte ich mal fragen, ob ich durch euch an (wenigstens etwas neuere) Hardware kommen könnte!? [...]

HEIKO S. (NAME IST DER RED. BEKANNT), PER E-MAIL

Nein, aber weil das Fest der Liebe ansteht und wir ein gutes Herz haben, laden wir dich zu unserer Betriebsweihnachtsfeier ein. Du darfst dich gern mit geöffnetem Mund unter den Tisch legen, ein paar Krümel fallen uns beim Zwölf-Gänge-Menü eigentlich immer runter.

FRAU ALS CHEF?


Foto: mauritius images

>>Seltsames Hobby: Tintenfische würgen.<<

Eine Frage hätte ich da noch: Lügt die Website von Computec oder habt ihr seit neuestem wirklich eine FRAU als Chefredakteur? Das muss doch voll der Stress sein! Ich meine, da kann man ja gar nicht mehr nackt durch die Redaktion laufen und einfach alles hängen lassen.

LUKAS KOMISCHKE, PER E-MAIL

Bei *uns* hängt nie was, wenn eine Frau in der Nähe ist, du solltest nicht von dir auf andere schließen.

OSTALGIE

Erst mal ein großes Lob an euch Ködel. Die Zeitschrift Game... äh PC ACTION gefällt mir total. Am besten ist „PC ACTION kocht". Aber eins noch als Kritik: Wir Ossis sind ja mal so was von besser als ihr paar kleinen ... Ossis an die Macht! P.S.: Falls ihr mich abdruckt, lasst euch mal was Gutes einfallen. Ihr könnt mich nicht so leicht runtermachen.

ALEXANDER PAUL, PER E-MAIL

Stimmt, was hast du als Ossi schon zu verlieren.

SOCKENSCHUSS

HI Dennis sag mal ne Frage was hast Du eigentlich für eine Schuhgröße und Sockengröße und Sockenfarbe? Schreib mir mal zurück Ok.? Ich war um Urlaub und da hatte ich 14 Tage Schwate Socken an uind die will ich gleich riechen darf ich doch oder hast Du was da gegen ?

NILS-HENNING KLEINE, PER E-MAIL

Lustige Mail, Nils-Henning! Okay, deine Eltern werden sich nach diesem Outing an allem die Schuld geben und sich das Leben nehmen, aber die Mail war *wirklich* lustig.

GEBT UNS TIERNAMEN!

In euren Heften steht ja, man kann euch Tiernamen geben. Ich hab einen für Blumenthal – KUH! Er sieht ja echt so aus. [...] Was meinst du, Fränkel? ;-)

TRISTAN NIKISCHER, PER E-MAIL

MANN! Unsere Leser sind sogar zu dämlich, einer einfachen Aufforderung zu folgen. Kuh ist doch kein Tiername, dat is' ne Tier*gattung*, du Pfeife! So, wir bringen uns jetzt alle um.

ICH BIN SOOO KLEIN!

Als ich klein war, spielte ich des Öfteren CS 1.6., doch da ich klein war, stellte ich die Bildschirmauflösung zu hoch ein, und wenn ich das Spiel startete, erschien auf dem Bildschirm „Out of Frequency". Ich deinstallierte das Spiel und installierte es neu. Ich holte mir einen neuen Treiber für meine Grafikkarte, doch alles nutzte nichts. Nun, etliche Zeit später, spüre ich Lust, wieder CS zu spielen, doch das Problem ist dasselbe. [...]

JONAS PFLUGFELDER, PER E-MAIL

Tja, blöd, dass du *immer noch* klein bist. Tipp fürs Selbstvertrauen: nur bei Sonnenuntergang vor die Tür gehen – denn am Abend werfen selbst Zwerge große Schatten.



>>Okay, und jetzt zier dich nicht und schluck es, Baby!<<

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Tina
BERUF: Kauffrau für Bürokommunikation
ALTER: 19
NICK:
LittleCrumb
E-MAIL:
Zu heiß für euch!!! :)
HOMEPAGE:
Keine Angabe
LIEBLINGSGENRE:
Strategie, Aufbausimulation, Rennspiele
LIEBLINGSSPIELE:
Sim City, Die Sims, Need for Speed
SEIT WANN ICH SPIELE:
Mein süßer Freund hat mich angesteckt!
STATEMENT:
Viva La Cuba!!!

ANM. D. RED.: Viva La Cuba? Weit gereiste Linguisten wie wir wissen natürlich, dass das so viel wie „Es lebe der Würfel!" heißt, Tina. Was willst du uns damit sagen? Ehrlich: Du solltest dich nicht so viel dem Wein hingeben. Hältst dich auf dem Foto ja ziemlich auffällig unauffällig am Regal fest, um nicht umzukippen. Wir haben dich trotzdem durchschaut!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Bekämpfen Sie eine globale Bedrohung – mit Satellitenaufklärung und tapferen Soldaten.

Der neueste Actionthriller des preisgekrönten Entwicklerteams Infinity Ward, Schöpfer der Call of Duty®-Reihe, bietet das wohl intensivste und dabei filmreifste Actionerlebnis aller Zeiten. Call of Duty 4: Modern Warfare bewaffnet die Spieler mit einem ganzen Arsenal moderner, schussgewaltiger Feuerkraft und führt sie im Kampf gegen eine Rebellengruppe in Krisenregionen rings um den Globus.



Als US-Marine sowie als britischer SAS-Soldat erleben Sie hautnah die dramatische Geschichte voller plötzlicher Wendungen. Setzen Sie fortschrittliche Technologien ein, modernste Feuerwaffen und koordinierte Luft- und Bodenschläge. Auf den modernen Schlachtfeldern sind Schnelligkeit, Präzision und Kommunikation entscheidend. Der epische Titel bietet zusätzlich einen noch komplexeren Mehrspieler-Modus, der unzählige Spieler mit faszinierendem Gameplay und vielfachen Konfigurationsmöglichkeiten in seinen Bann ziehen wird.

„Fette Grafik, mitreißende Einzelspieler-Kampagne und exzellenter Multiplayer-Modus." – Maniac 10/2007







Screenshots Xbox 360™-Version


PLAYSTATION 3
NINTENDO DS
XBOX 360
PC DVD ROM
infinity ward



Authentisches, modernes Waffenarsenal

Das Spiel bietet ein Arsenal an authentischen, modernen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die von Gewehren mit Laserzielvorrichtung und Claymore-Minen bis hin zu Nachtsichtgeräten und Tarnanzügen reichen, um noch unbemerkter agieren zu können.

Koordinierte Angriffe und Unterstützung

Beim modernen Kampf kommt es sowohl auf den einfachen Soldaten als auch auf eine moderne Satellitenaufklärung an, da der Erfolg besonders von der Koordination der Angriffe abhängt. Teams können sich schnell aus taktischen Helikoptern abseilen. Sie können Luftunterstützung rufen, um die Bollwerke des Feindes zu zerstören und Feinde aus luftiger Höhe angreifen.

„Beeindruckt mit bombastischen Explosionen, angsteinflössender Soundkulisse und fantastischen inszenatorischen Highlights.“

– Games Aktuell 10/2007



Filmreife Grafik & Sound

Die wohl fotorealistische Spielerfahrung mit authentischer Tiefenschärfe, Rimlighting, Eigenschatten der Charaktere und Textur-Streaming sowie physikalischen Effekten kombiniert mit dem typischen und preisgekrönten Sounddesign von Call of Duty – der Spieler steht mitten im Gefecht, intensiver als je zuvor.

Unvergleichbare Tiefe im Mehrspieler-Modus

Der sehnlichst erwartete Mehrspielermodus baut auf dem Erfolg von Call of Duty 2 auf und bietet eine dauerhafte Online-Erfahrung mit noch besserer Interaktion mit der Community. Mit dem Klasseneditor kann eine Wunschklasse erstellt werden, die dem eigenen Spielstil entspricht; dank des Erfahrungspunktesystem können Spezialobjekte und Extras freigeschaltet werden; die Spielersuche und Bestenlisten runden schließlich die komplexen Möglichkeiten ab.

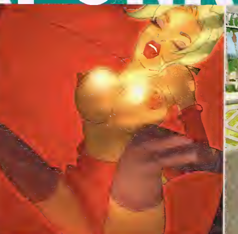


Erhältlich ab 8. November

www.CallOfDuty.com

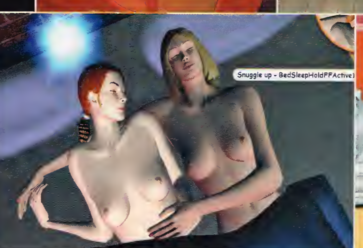
Screenshots der Xbox360™-Version

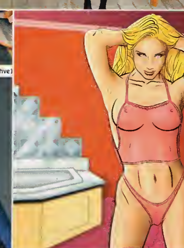












Von links oben: *Custer's Revenge*, *Airline 69*, *Lula 3D*, *Playboy the Mansion*, *Singles 2* und *Rotlicht Tycoon*.

SEX IN COMPUTERSPIELEN

Liebesspiele

„Sex sells" heißt es in der Werbung. Bei Computerspielen scheint das nicht zwangsläufig der Fall zu sein.

Vor rund einem Vierteljahrhundert brachte die Fima Mystique den Sex in Computerspiele: In *Custer's Revenge* (siehe Bild) fiel ein weißer Soldat am Ende eines Levels über eine gefesselte Indianerin her. Dass die beiden nackt waren, musste man bei der Klötzchengrafik allerdings mehr erahnen, als dass man es erkennen konnte. Was danach kam, sah zwar zum Teil hübscher aus, mehr Erfolg war den Sex-Spielen aber dennoch kaum vergönnt.

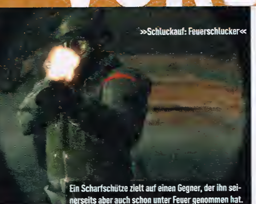
ZUR BRUST GENOMMEN

Es gibt zahlreiche Spiele, die ihre Bekanntheit zumindest zum Teil ihrem Erotik-Faktor verdanken. Zum Beispiel *Wet: The Sexy Empire*, *Lula 3D*, *Playboy the Mansion* oder *Singles 2*. Ein Dauerbrenner war aber nur Tomb Raider. Stellen Sie sich das Action-Adventure ohne Lara Croft und Ihre monströse Oberweite vor – okay, es würde wohl *Prince of Persia* heißen, aber Sie wissen, was wir meinen: keine Hochglanzfotos von Lara-Croft-Models in engen Tops, keine Filme mit Sexbombe Angelina Jolie, keine unzähligen Nackt-Patches, in denen findige Tüftler der Hauptfigur die virtuelle Wäsche auszogen. Gerade Nackt-Patches erfreuen sich bis heute großer Beliebtheit wie wir auch selbst bei Spielfigur Mona Sax aus *Max Payne 2* festgestellt haben. Doch Nackt-Patches sind nicht die einzigen Programmeingriffe von Nutzern, um zusätzlich sinnliche Reize in die virtuelle Welt zu bringen.

HEISSER KAFFEE UND MEHR

Das wohl bekannteste Beispiel für eine Sex-Modiefikation ist *Hot Coffee* für *Grand Theft Auto: San Andreas*. Diese Mod sorgte im Jahr 2005 für Furore, da sie ein Sex-Minispiel in *GTA: San Andreas* freischaltete. Knöpfchendrücken bis zum Höhepunkt. Na ja. Daraufhin wurde die Altersfreigabe in Amerika für *San Andreas* von „Mature" (ab 17) auf „Adults Only" (ab 18) gehoben – was kommerziell einer Indizierung in Deutschland gleichkommt, da kaum ein Geschäft in den Vereinigten Staaten „Adults Only"-Titel verkauft. So erregt es offenbar bei den amerikanischen Bürgern mehr Anstoß, einem virtuellen Sex-Geschicklichkeitstest zu frönen, als dass der Spieler wie in *San Andreas* Drogen verkauft und Pixelmenschen das Lebenslicht ausbläst. Zum Glück ist Deutschland weniger prüde. Allerdings hat uns das bis auf heimische Billigproduktionen wie *Sudoko Bondage* oder *Castle Knatterfels* keine Vorteile gebracht. Und auch darauf können wir gerne verzichten. Sex ist also durchaus ein Thema in Computerspielen, aber nicht in dem Maße, wie wir es uns wünschen. Wieso erhören die Entwickler unsere Gebete nicht und programmieren endlich ein *World of Sexcraft*? Wo bleibt das ultimative Liebesspiel? Das müssen Sie voraussichtlich noch eine ganze Weile in der Realität suchen. Das Leben kann so gemein sein. Oder so schön. Dennis Blumenthal

VORSCHAU



»Schluckauf: Feuerschlucker«



Ein Scharfschütze zielt auf einen Gegner, der ihn seinerseits aber auch schon unter Feuer genommen hat.



»Nicht nur beim Ku-Klux-Klan zu finden: Kreuzfeuer.«

Bei *Call of Duty 4* ist mächtig was los, wie dieser actionreiche Screenshot beweist. Wir stellen zudem fest: Das Spiel sieht grafisch mehr als vielversprechend aus.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Toller Einfall

Fiktiv ist kein Begriff aus der Erotikbranche, sondern das Szenario dieser Ballerei. Nazis überfallen New York!

EGO-SHOOTER | Codemasters besuchte uns mit einer spielbaren Version der Ballerei *Turning Point: Fall of Liberty*. Obwohl das Spiel angeblich in den 50er-Jahren spielt, wirkt es wie ein typischer Zweiter-Weltkriegs-Abschnitt aus einem *Call of Duty*-Teil. Kein Wunder: Die Entwickler haben zuvor tatsächlich bereits *Call of Duty: Finest Hour* für die Konsolenwelt programmiert. Die verwendete *Unreal*-Engine 3 macht bislang noch keine überragende Figur: Über Mittelmaß kommen die grauen Straßenschlachten und Häuserkämpfe nicht hinaus. Wobei es an sich schon lecker ist, einen Nazi-Zeppelin vom Himmel zu holen. Anfang 2008 wissen wir mehr. Joachim Hesse

Info: www.codemasters.de/turningpoint

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Moderner Einschlag

Wir haben zwei schlechte Nachrichten: *Call of Duty 4* kommt einen Tick später. Und PC ACTION-Volontär Blumenthal ständig viel zu früh. Preisfrage: Was davon ist uns piepegal?

EGO-SHOOTER | Apropos Preis: *Modern Warfare*, so der Untertitel des neuen Kriegsspiels, soll am Donnerstag, 8. November, für gut 50 Euro erhältlich sein. Verleger Activision folgt damit einem in den vergangenen Monaten festzustellenden Trend, wonach PC-Titel für fünf bis zehn Mäuse mehr an den Konsumenten gebracht werden sollen. Wie berichtet, handelt der neueste Spross der Reihe nicht mehr vom Zweiten Weltkrieg. Diesmal kämpfen Sie vor einem fiktiven Szenario in der Gegenwart. Es geht um die Bedrohung durch Massenvernichtungswaffen. Als US-Soldat verschlägt es Sie nach Arabien und als britischer SAS-Mann gen Russland. Den Amerikaner erwarten Massenschlachten, während der europäische Kollege eher den Leisetreter mimt. Kurz nach Redaktionsschluss sollte die Demo zu *Call of Duty 4* erschienen sein, also Augen auf im Internet! Harald Fränkel

Info: www.activision.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE BEWEIST DEN ZUSAMMENHANG ZWISCHEN GOETHES FAUST UND WIKIPEDIA.



»Funktioniert: Zeitmaschine.«

Mit diesem Wecker lässt sich wunderbar die Zeit einteilen. Sie sehen ihn, weil uns Jimbo Wales kein Bild geschickt hat.

Reine Kopfsache

Na super. Die Spiele-Herausgeber dieser Welt haben es wieder mal geschafft! Gefühlt liegen alle Erscheinungstermine im letzten Quartal des Jahres. Unser Heft quillt über vor Tests zu Perlen der elektronischen Unterhaltung. Da ist es nicht verwunderlich, wenn man mal eine Stunde mehr vor dem Monitor verbringt als geplant, um keinen dieser Höhepunkte zu verpassen – könnte man annehmen. Doch Vorsicht! Falls Sie auch zu der Sorte zählen und noch zu Hause wohnen, sollten Sie das unbedingt mit Ihren Erzeugern abstimmen. Nicht nur, weil die für Ihre Erziehung zuständig sind, sondern auch, weil die Sache ansonsten böse enden könnte. Denn wie die Staatsanwaltschaft Koblenz Ende September mitteilte, hat in Rheinland-Pfalz ein 56-jähriger Vater seinem 16-jährigen Sohn mit einer Schrotflinte in den Kopf geschossen. Der Junge kam lebensgefährlich verletzt ins Krankenhaus. Der Tat vorausgegangen war ein Streit, weil der Sohn offenbar bereits seit geraumer Zeit am Computer hockte und nicht dem Wunsch seines Vaters nachkam, die Kiste auszuschalten. Schlimm, nicht wahr? Sprechen wir es doch ruhig aus: Schuld daran sind nur diese jugendverderbenden sogenannten „Killer-Spiele". Denn hätte der Sohn keinen Computer besessen, auf dem diese Spiele theoretisch installiert werden können, wäre es nie zu dieser Tat gekommen. Jetzt, wo Herr Beckstein Ministerpräsident von Bayern ist, sollte er gleich ein Gesetz vorantreiben, das Computer komplett verbietet. Andererseits wäre das ja auch wieder blöd, denn was sollte die Polizei dann noch online durchsuchen? Eine Tragödie. Beim Wort Tragödie fallen deutschen Bildungsbürgern wie mir natürlich sofort Namen ein wie *Macbeth* von William Shakespeare oder *Faust* von Johann Wolfgang von Goethe. Falls Ihnen diese Worte nichts sagen und Sie bei Germanistikstudenten-Partys nicht immer nur die betrunkenen Erstsemester abschleppen wollen, sollten Sie sich zumindest vorher bei der öffentlichen Dnline-Enzyklopädie Wikipedia schlaumachen. Dort hatte kürzlich auch Wikipedia-Gründer Jimmy „Jimbo" Wales ein ähnliches Problem wie Goethes Hauptfigur Heinrich Faust. Der 41-jährige Amerikaner hatte einen Beitrag über ein afrikanisches Restaurant verfasst. Ein Moderator löschte den Eintrag nach nur 22 Minuten. Begründung: der Text sei irrelevant. Tja, zum Glück kann mir das hier nicht passieren. Wir drucken jeden irrelevanten Quatsch. Zumindest in dieser Kolumne.



Kane (rechts) packt Lynch am Schlafittchen – er hat wohl wieder mal Mist gebaut.

»Guck bitte mal, habe ich Petersilie zwischen den Zähnen?«

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Genau deine Kragenweite!

Es kommt. Am 23. November. Das grausamste Duo seit den Wildecker Herzbuben. Wir haben schon mal Probe gespielt. Nur für Sie!

Blitzschnell packt die drahtige Gestalt zu. Eine kurze Drehung, ein Tritt in die Kniekehle und der Wachmann liegt am Boden. Wie ein Wespenstachel dringt das Faustmesser in den Körper des überraschten Opfers. Exitus. Jetzt ist der Weg in die Bank frei! Kane hat wieder zugeschlagen. Kane, der ehemalige Söldner, der ein wenig aussieht wie Schauspieler Anthony Hopkins. Über der gebrochenen Nase trägt der Elite-Kämpfer ein Pflaster. Auf der rechten Gesichtshälfte findet sich eine riesige Narbe. Sie bahnt sich ihren Weg vom Haaransatz bis zum unteren Teil der Wange. „Gut, dann schicken wir sie mal schlafen", tönt Kane und wirft eine Gaskapsel in den Belüftungsschacht. Personal und etwaige Besucher des Geldinstituts sollen betäubt werden. Denn ein paar Geiseln können nicht schaden. Nun seilen sich Kane, dessen Begleiter Lynch und ein Tresorknacker an der Fassade ab. Ein Stockwerk tiefer kann das Trio in die Bank gelangen. Es wird spannend ...

JAMMERN GILT NICHT!

Endlich durften wir uns den Gangster-Thriller *Kane & Lynch: Dead Men* genauer ansehen. Zwar nur auf der Xbox 360, aber jammern liegt echten Männern selbstverständlich fern – auch wenn die Steuerung per Gamepad für PC-Ho-

Schni, schna, schnippi?

Gute Nachrichten für Erwachsene: *Kane & Lynch* erscheint in Deutschland ungekürzt. Inklusive Blut und allem Gedöns. Und: Nachdem das Spiel eine USK-Einstufung „Keine Jugendfreigabe" und damit eine Kennzeichnung erhalten hat, kann es auch nicht mehr indiziert werden. Das wäre nur möglich gewesen, hätte die USK das rote „Ab-18-Prüfsiegel" versagt.

»Sieht ziemlich doof aus: ein an die Pistole geklebter Modellhubschrauber.«

Ein Polizeihubschrauber macht mächtig Ärger.

»Fisting: Anfängerfehler.«

»Das kommt davon, an kritischen Tagen die Freundin unsittlich befummeln.«

Der Spieler kann unter anderem blind aus der Deckung feuern.

Lynch tickt mal wieder aus. Hier verpasst er einem Wachmann einen Faustschlag.

schis nur wenig komfortabler ist als Sex mit einer Fakir-Frau in deren Bett. Immer wieder muss die Kameraperspektive nachjustiert werden, wo unsereins doch so faul ist! Während der Verfasser dieser Zeilen in der Redaktion einige Levels des Solo-Abenteuers begutachtete, inspizierte übrigens Kollege Joachim Hesse bei den Entwicklern in Kopenhagen den Mehrspieler-Modus (lesen Sie dazu seinen Bericht auf den Seiten 40/41).

KURZ, ABER HEFTIG

Zum Single-Part unserer Vorabversion: Fünf Levels hatte sie. Das soll nach Angaben eines Sprechers der Vertriebsfirma Eidos Interactive gut ein Drittel des gesamten Spiels sein. Die gute Nachricht: Wir können uns bereits ein gesicherteres Urteil erlauben und prophezeien, dass Sie mit *Kane & Lynch* ein wahrlich außergewöhnlicher Actiontitel erwartet. Die schlechte Nachricht: Es wird wohl ein relativ kurzes Vergnügen von unter zehn Stunden, wenn wir die Zeit hochrechnen. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Kane. Dessen Frau und Kind sind von einer Verbrecherorganisation entführt worden. Aus diesem Grund ist Kane erpressbar. Er muss gezwungenermaßen für die mehr als zwielichtigen Typen arbeiten. Die haben ihm Lynch zur Seite gestellt, den netten Psychopathen von nebenan. Lynch ist schizophren, und wenn er nicht regelmäßig seine Tabletten nimmt, tickt er schon mal aus. Ja, ausgerechnet der langhaarige, bärtige und vor allem komplett gestörte Finsterling mit dem irren Blick fungiert als Anstandswauwau. Passt auf, dass Kane keine Fehler macht und informiert die Entführer regelmäßig über den aktuellen Stand. Genau genommen ruft er sie zwei Mal täglich an – wie übrigens PC ACTION-Schreiberling Alexander Frank seine Mama, aber das nur so am Rande.

FILMREIFE SCHIESSEREIEN

Wer mehr Hintergründe zu den beiden Hauptcharakteren wünscht, dem seien die beiden Vorschauen in den Ausgaben 2/2007 und 8/2007 ans Herz gelegt. Wir wollen Ihnen nun lieber berichten, was wir mit unserer Vorabversion erlebten. Eine spannende Flucht vor der Polizei etwa, nachdem Kane und Lynch aus einem Gefangenentransporter getürmt waren. Mit filmreifen Schießereien auf den Straßen von Los Angeles, wobei uns unter anderem gefühlte 3.724 Streifenwagen und ein Hubschrauber jagten. Knuffig war auch die Massenpanik in einer Tokioter Discothek, als das Verbrecher-Duo die Geschäftsleiterin entführte. Ballaballabirne Lynch schickte die Dame kurzerhand per Faust aufs Auge ins Land der Träume und warf sie sich locker über die Schulter. Der Spieler hat indes die Aufgabe, den Kollegen hinauszubegleiten und zu schützen. Weil ein paar Leibwächter etwas dagegen haben, dass ihre Brötchengeberin entschwindet und mit Taschenlampen nach den Übeltätern fahnden, fiel letztendlich natürlich der eine oder andere Schuss, was den eifrig im Takt wippenden Discobesuchern nicht allzu sehr zusagte. Wildes Kreischen und noch wilderes Hin- und Hergerenne war die Folge. Lustig! Weniger lustig fanden wir die KI-Aussetzer. Es kam doch einige Male vor, dass Gegner nicht reagierten und sich einfach so über den Jordan knallen ließen. Auch die Intelligenz von Kanes Mitstreitern wirkte noch nicht final. Ab und zu tappten sie ihm reichlich ungeschickt vor die Flinte. Aber wie erwähnt, wir hatten ja nur eine Vorabversion. Abgesehen von den genannten kleinen Irritationen war die Action lecker fein: Im Anschluss an den Abschnitt in der Disco folgte beispielsweise ein kleines virtuelles Blutbad in der Innenstadt,


Kane (rechts) und Lynch verschanzen sich in Los Angeles in einem Restaurant.

»Pano-Rama macht das Frühstück gut!«

»Traumberuf: Müllmann in Berlin-Kreuzberg.«

Lynch im Kugelhagel: Der Mann ist zwar irre, aber im Zweifel nimmt er trotzdem mal die Beine in die Hand.

das wir selbstverständlich als unnötig gewaltverherrlichend verurteilen, Herr Beckstein. *Streng* verurteilen. Außerdem: Wir wollten ohnehin zurück zum eingangs beschriebenen Banküberfall.

AB IN DIE VERFOLGERSICHT!

Kane, Lynch und der Tresorknacker sind durch den Hintereingang der Bank geschlüpft. Die Fahrer eines Geldtransporters und zwei Wachleute werden aufmerksam. Unvermittelt blökt die Alarmanlage. Schüsse bellen. Warnleuchten tauchen die Szenerie in ein flackerndes rotes Licht. Wir indes blicken Kane sozusagen bei der Arbeit über die Schulter. Wir zielen. Treffen den Kopf. Der Pixelwachmann sinkt zusammen. An der Wand hinter ihm klettert das virtuelle Blut gen Decke. „Lynch, sichere die Lobby", brüllt Kane, „und halt den Ball flach, bis wir zurückkommen!" Ob sich der düstere Geselle daran hält? Den Safeknacker fordert Kane auf, ihm nach unten in den Tresorraum zu folgen. Ja, als Hauptprotagonist bestimmen Sie, wo's langgeht. Sie erteilen Lynch und anderen wechselnden Begleitern per Tastendruck einfache Befehle. In diesem Fall folgt der Tresorknacker wie ein Hund die Treppe hinab. Immer wieder stellt sich Sicherheitspersonal in den Weg. Kugeln pfeifen, Glas splittert, aus Steinsäulen fliegen faustgroße Betonbrocken. Deshalb kann sich Kane einer Deckung nie sicher sein. Über kurz oder lang wird sie von großkalibrigen Projektilen förmlich aufgearbeitet. „Verdammt, mich hat's erwischt!", kreischt der Tresorknacker plötzlich. Er liegt zusammengekrümmt am Boden. Kane packt eine dicke Spritze mit Adrenalin aus. Und rammt sie dem Kumpanen in den Leib. Wie Vince Vega es im Film *Pulp Fiction* bei Mia Wallace tat, nur nicht so weicheirig zögerlich. Glück gehabt, der Mann erholt sich! Während er nun am Safe herumfummelt, quäkt Kanes Funkgerät immer wieder. „Ist das Lynch, den ich da höre?", fragt der Tresorknacker. „Das

Ba-Ba-Banküberfall!

Lange war er geheim, jetzt können wir Ihnen endlich etwas über den Mehrspieler-Modus von *Kane & Lynch* verraten. Wir durften das gute Stück bei IO Interactive in Kopenhagen ausprobieren.



»Der Sturm fand das Tor verlassen vor.«

Bei der *Hitman*-Serie war ein Mehrspieler-Modus nie ein Thema. Bei *Kane & Lynch* aus dem gleichen Hause sieht die Sache anders aus. Ganz anders. Etwa so anders wie Heidi Klum verglichen mit Seal. Es gibt für das Spiel sowohl einen Kooperativ-Modus als auch eine eigenständige Mehrspieler-Variante. Hurra!

Teilzeit im Koop-Modus

Wie in einer Ehe gehen Sie hierbei das Spiel zu zweit und gleichzeitig an. Und zwar die komplette Kampagne. Sehr gut, diese Option sollte endlich überall Standard werden, denn *Serious Sam* können wir langsam nicht mehr sehen. Allerdings haben es die Entwickler mit der Ehe ein wenig zu wörtlich genommen, denn die Spieler teilen sich nicht nur das Spielerlebnis, sondern auch den Bildschirm. Sie müssen also auch am PC mit einer eingeschränkten Sicht vorliebnehmen und neben Maus und Tastatur ein zusätzliches Gamepad anschließen. Wir haben deshalb vor Ort direkt Strafmaßnahmen eingeleitet und auf den PCs der Programmierer ein Bild von David Hasselhoff (http://agodamongmen.com/images/hasselhoff.jpg) als Desktop-Hintergrund angelegt.

Mehr als nur Deathmatch

Kommen wir zu etwas Erfreulicherem: *Fragile Alliance* (zu Deutsch: Zerbrechliches Bündnis). Die Entwickler sind so stolz auf ihr Mehrspieler-Baby, dass sie dem Teil gleich einen eigenen Namen verpasst haben. „*Kane & Lynch: Fragile Alliance* ist Teil von *Kane & Lynch: Dead Men*, aber eigentlich kauft man zwei verschiedene Spiele", so Kim Krogh, Chef-Spieldesigner der Mehrspieler-Variante. Doch wie funktioniert *Fragile Alliance*? „Zeitweise schaut es etwas nach ‚Deathmatch' aus, ist es aber nie. Die Struktur des Spiels ist sehr geradlinig, was ein großer Unterschied zu anderen Mehrspielerspielen ist. Und wir haben eine Geschichte. Man spielt sich durch Geschichten." Doch auch wenn es heißt, dass Dänen nicht lügen, brauchen Sie dem

»Maskenball: Ball vergessen.«

Ausgestattet mit Strumpfmasken und Schießeisen starten die Spieler den Überfall.



Zwei Polizisten nehmen das grausame Duo Kane und Lynch auf Tokios Straßen unter Beschuss.

»Ups, ich dachte, das sei die Radarpistole.«

will ich gar nicht wissen!", erwidert Kane. Er hat wohl eine üble Ahnung.

SCHIMPFKANONADEN

Angriffswelle um Angriffswelle reichlich schießwütiger Wachleute schlagen wir zurück. Es dauert eben seine Zeit, bis der blöde Safe sich öffnet. Zwischendurch wirft Kane sogar diverse Tränengasgranaten zurück an die Absender. „Fuck, wo kommst du denn her?", flucht Lynch indes keuchend über Funk. Was ist nur in der Lobby los, verdammt noch mal? Dann ist der Tresor endlich geknackt. Kane stürmt wieder nach oben. „Wichser! Scheiße! Fuck!", keift Lynch ins Funkgerät. Sekunden später kommen wir in der Lobby an. Nun weiß Kane, weshalb sein Partner so aufgeregt herumbrüllte. Er steht in der Mitte des großen Raums. Mit der Schrotflinte in beiden Händen. Ringsherum liegen etliche tote Körper. Kane kann es nicht fassen, als ihn die Erkenntnis wie ein Hammerschlag trifft: „Verdammte Scheiße, er hat die Geiseln getötet!" Vor der Tür heulen Sirenen. Na super, die Polizei rückt an! Auf umliegenden Gebäuden sind bereits Scharfschützen positioniert. „Wir haben Sie umstellt!", brabbelt ein Megafon von draußen, „kommen Sie mit erhobenen Händen raus!" Was nun? Kane packt ein frisches Magazin in seine Maschinenpistole. Seine Augen blicken entschlossen. Wie sie es eigentlich immer tun. Auf geht's! Harald Fränkel

Info: www.ioi.dk/games/kaneandlynch

Kane & Lynch: Dead Men

GENRE	Action
HERSTELLER	IO Interactive/Eidos Interactive
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	23. November 2007
VERGLEICHBAR	Hitman: Blood Money



HARALD FRÄNKEL

Okay, die KI bei unserer Version bewegte sich zeitweise auf dem Level des Marianengrabens. Aber das können die Entwickler noch richten. Und sonst? *Kane & Lynch* verfügt über vieles von dem, was einen packenden Actiontitel ausmacht. Für mich entpuppt sich die Darstellung der Charaktere als einzigartige Stärke. Kane ist eine coole Sau. Und gestörtere Typen als Lynch treffen Sie höchstens in der Psychiatrie. Die Grafik finde ich nicht überragend, die Speicherpunkte und die mutmaßlich kurze Spielzeit sehe ich kritisch – trotzdem mein Tipp: Im November steht ein sehr gutes Spiel auf der Matte. Yipiiieh!



JOACHIM HESSE

Unverbrauchte Charaktere, gnadenlose Ballereien und schwarzer Humor – perfekte Zutaten für ein grandioses Actionspiel! Ich hätte nicht gedacht, dass die Dänen nebenbei einen innovativen Mehrspieler-Modus aus dem Leichensack zaubern. Respekt! Die Banküberfälle haben viel mit dem Hintern von Jennifer Lopez gemein: Sie sind knackig und ich würde gern mehr davon sehen. Die Idee, nach dem Ableben noch einmal als Polizist zurückzukehren, ist in jedem Fall grandios. Wenn das Spiel erschienen ist, wird mir die Wartezeit auf *Hitman 5* nicht lang.

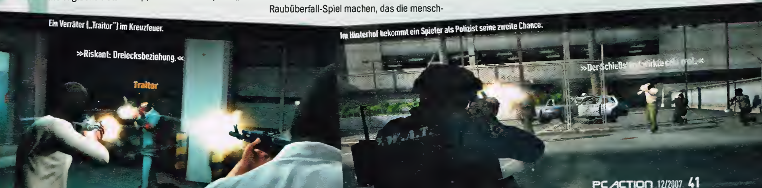
Mann nicht blind zu vertrauen: Wir haben für Sie eine dieser Geschichten namens „Withdrawal" (englisches Wort für Geldabhebung oder militärisch für Rückzug) bereits gespielt.

Geld verändert den Charakter

Bis zu acht Spieler stürmen als Räuber eine Bank. Dort verteilt liegt Geld. Einige computergesteuerte Wachleute stellen sich Ihnen entgegen und Bankkunden fliehen aus der Schalterhalle. Während hinter dem Tresen nur wenige Kröten zu finden sind, lagern im Keller Geldkassetten. Raffen Sie so viele Scheine wie möglich zusammen und fliehen Sie mit einem Kleinbus, der nach ein paar Minuten im Hinterhof vorfährt! Das Spiel rechnet das Geld aller Bus-Insassen den Flüchtlingen zu gleichen Teilen an. Klingt gut, finden Sie nicht? Aber es kommt noch besser! Denn wie sagt Jens-Peter Kurup, Produzent des Spiels: „Nette Kriminelle werden nicht reich!" Wie im Koop-Modus ist Teilen nicht gern gesehen. Als moderner Judas ballern Sie einfach wohlhabende Mitstreiter über den Haufen. Schwuppdiwupp gehört der Zaster Ihnen allein. Montgomery Burns und Dagobert Duck wären stolz auf Sie. Allerdings unterlegt das Spiel Ihren über der Spielfigur eingeblendeten Namen ab jetzt rot und jeder, der Sie abschießt, bekommt zusätzliches Kopfgeld.

Polizeistunde

Beamtenmangel ade: Wer als Bankräuber sein Leben aushaucht, bekommt eine zweite Chance. Und zwar als Polizist. Sie dürfen Ihre Wiedergeburt im Hinterhof der Bank auch gern dafür nutzen, an Ihrem Mörder für ein paar Zusatzscheinchen persönlich Rache zu üben. Ihren Zaster dürfen Sie in der kommenden Runde in bessere Waffen investieren. „Wir wollen ein schnelles Raubüberfall-Spiel machen, das die menschliche Gier unterstützt. Und Verrat. Und gute, altmodische Rache", fasst Kurup zusammen. Schön, dass es noch Menschen gibt, denen Werte etwas bedeuten. IO Interactive will zudem eine weltweite Rangliste für die besten Räuber führen. Je nach Platzierung bekommen Sie andere Spielercharaktere zugeteilt. Der weltbeste Spieler soll als Kane, die Nummer 2 als Lynch unterwegs sein. In der Verkaufsversion liefern die Entwickler vier Karten aus. Neben „Withdrawal" gibt es laut gewöhnlich gut unterrichteten Quellen eine Schießerei in einem Café („Hot Coffee"), in einer Bar („Late Night Opening") und in einem Park („A Walk in the Park"). Weitere acht Karten sollen angeblich als kostenpflichtiger Patch folgen. In der nächsten Ausgabe liefern wir Ihnen voraussichtlich neben einem Studiorundgang bei IO Interactive auf DVD den Test zu *Kane & Lynch*. Sie dürfen gespannt sein! Joachim Hesse



Ein Verräter („Traitor") im Kreuzfeuer.

»Riskant: Dreiecksbeziehung.«

Im Hinterhof bekommt ein Spieler als Polizist seine zweite Chance.

Ein Kind ist durch einen herannahenden Zombie in Gefahr. Das Gemälde soll die Horror-Stimmung der Insel einfangen.

»Missverstanden: Leichenschmaus.«

DEAD ISLAND

Gehirnnahrung

AUF DVD
TRAILER

Wenn Sie Leichen lieben, brauchen Sie entweder einen Psychiater oder ein gutes Zombiespiel.

Dead Island könnte werden, auf was Zombie-Liebhaber seit Jahren warten. „Wir wollen ein perfektes Zombiespiel machen, sodass jeder Zombie-Fan es liebt", erklärt Marcin Pióro, PR-Produkt-Manager des polnischen Entwicklers Techland, die Ideologie des kommenden Actionspiels. Und was wir bisher vom Spiel in Aktion sahen, bot einige interessante Ansätze und hätte nebenbei vermutlich auch dem hartgesottensten Sittenwächter Schweißperlen auf die Stirn getrieben. Lesen Sie selbst!

KOPFARBEIT

Behandschuhte Hände greifen das Brecheisen, das an der Innenwand eines Bretterverschlags lehnt. Dabei besitzt die Hütte doch gar keine Türen, die man aufbrechen müsste? Uns schwant etwas ... Kaum steht die Spielfigur im Freien, erstreckt sich vor unseren Augen ein traumhafter Strand mit Palmen. Nur woher kommt dieses Stöhnen, als würde gerade ein Dutzend Pornofilme synchronisiert? Himmel, über den Sand laufen statt sonnenverbrannter Touristen angefaulte Untote! Als sich einer der verwesenden Gesellen ungelenkt der Spielfigur in den Weg stellt, kommt die Brechstange zum Einsatz. Brachial bohrt sich der Titanstahl in den Körper, löst Hemd und Haut vom welken Fleisch. Ganz schön widerlich, meine Damen und Herren! Doch es geht noch weiter: Nach den folgenden Hieben sehen wir Muskeln und Knochen. Ein weiterer Schlag geht durch das Auge direkt ins Kopfinnere. Erst jetzt, wo das Zombie-Gehirn außer Kraft gesetzt ist, greift der Bursche nicht mehr an. Puh, das erscheint so wohl nicht unbedingt in Deutschland.

DU HAST EINEN SCHADEN!

„Das Schadensystem ist ein echter Leckerbissen in *Dead Island*", kommentiert Pióro auf Nachfrage. „Beigebrachte Verletzungen sind unterschiedlich und hängen von der verwendeten Waffe und dem betroffenen Körperteil ab. Wenn man mit einer Machete kämpft, kann man den Zombie köpfen. Mit der Keule deformiert man den Körper. Man kann den Zombies auch Gliedmaßen abtrennen und zugucken, wie die Kreaturen weiterkriechen, um einen zu beißen." Wer noch keine gefestigte Psyche samt ausgeprägtem Faible für kleine Ekelleien hat, sollte sich keine aktuellen Auftritte von Britney Spears ansehen und auch von *Dead Island* vermutlich besser die Finger lassen. Sie fragen sich bestimmt bereits,



Zwei lebende Tote treiben an einem Touristen-Bungalow ihr Unwesen.

»Herr Ober, da schwimmt etwas in meinem Schirmchendrink.«



Zombie gegen Buschmesser im Sonnenuntergang: Die Engine simuliert auch Tag- und Nachtwechsel.

»Kann zu Hautirritationen führen: Trockenrasur.«

»Neue Bühnenshow: Britney Spears.«

In Gruppen sind Zombies gefährlich. Bei diesem Untoten-Trupp handelt es sich offenbar um ehemalige Urlauber.

»Der Dönerspieß hatte schlechte Laune.«

Die Brechstange zählt zu den Lieblingswaffen der Entwickler, die Splatter-Effekte wie bei diesem Kopfschlag wirken sehr drastisch.

was Ihre Spielfigur an diesem Ort der Verdammten überhaupt zu suchen hat? Die Antwort ist einfach: eine Frau. „Ein frisch verheiratetes Paar fliegt auf eine tropische Insel, um Ferien zu machen. Ein Flugzeugabsturz reißt alles auseinander. Der Held wacht am Strand auf und sieht weder seine Frau noch das Flugzeug. Nach einer Weile findet er heraus, dass die Insel von Horden von Zombies bewohnt ist." Herrlicher B-Movie-Kitsch, nicht? Das Spiel bietet laut Entwicklern zudem mehr als nur übergezogene Brutalitäten.

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

Angeblich soll die Insel gigantische virtuelle 125 Quadratkilometer groß sein, die die verwendete *Chrome*-Engine 4 ordentlich fordert. Um Ihnen diese Zahl näherzubringen: Das wären nebeneinandergelegt grob geschätzt mehr als 120 Millionen Schlüpfer von Hella von Sinnen! Natürlich vorausgesetzt, die Dame trägt überhaupt Unterwäsche. Das Gebiet teilen die Entwickler in Zonen ein. Es gibt die Möglichkeit, an vorherige Orte zurückzukehren. Das Ganze klingt also mehr nach *GTA* als nach einem geradlinigen Ego-Shooter à la *Quake 4*. Da die Insel ein Touristenresort ist, gibt es viele Plätze, an denen Menschen wohnen. Sie sind Überlebende, die gegen die Zombies kämpfen und versuchen, von der Insel runterzukommen, genau wie die Hauptfigur. Es existieren noch andere Gruppen, die dort leben, aber deren Ziele und Motive sind anfangs unklar. Sie treffen zum Beispiel Leute und reden mit ihnen über den Flugzeugabsturz. Sie helfen Ihnen, das Flugzeug zu finden, aber dafür müssen Sie ihnen einen Funksender bringen, der sich in einem feindlichen Lager befindet. Eine Lösung ist, diesen Stützpunkt in Brand zu stecken. Die dortigen Leute werden versuchen, es zu löschen. Das ist Ihre Chance, den Funksender zu klauen. Die andere Möglichkeit ist, als Köder für die Zombies

Ich wünschte, du wärest noch nicht tot!

Diese Rubrik widmen wir unserem Lieblings-Politik-Magazin *FHM* und den längst vergessenen Moderatoren-Zombies, die in unserem Fernseher ihr Unwesen trieben.

Foto: action press (3)



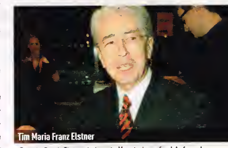
Hans Rosenthal

Der quirlige, jüdische Entertainer ist trotz anderslautender Gerüchte nicht mit unserem Volontär Dennis Blumentopf verwandt. Stattdessen unterhielt er bis in die 80er-Jahre die ZDF-Zuschauer-Senioren mit Quizsendungen wie *Dalli Dalli* oder *Rate mal mit Rosenthal*. Auch wenn ihn keiner unserer Leser mehr kennen sollte: Wir sind der Meinung, er war spitze!



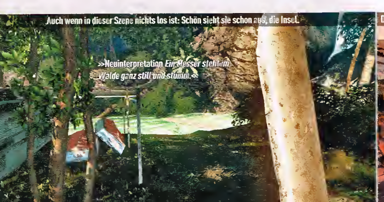
Rudolf Wijbrand Kesselaar

In Alkmaar (Niederlande) geboren, wurde Kesselaar bei uns als Rudi Carrell in Funk und Fernsehen bekannt. Der singende Showmaster moderierte unter anderem Fernsehformate wie *Am laufenden Band*, *Rudis Tagesshow* und *Herzblatt*. In Gedenken an ihn drücken wir noch heute auf die Hupe, wenn ein Wohnwagen mit gelbem Nummernschild die linke Spur blockiert.



Tim Maria Franz Elstner

Der als Frank Elstner bekannte Vegetarier erfand Anfang der 80er die Erfolgsshow *Wetten dass...?* Danach hielt er sich für einen begnadeten Erfinder neuer Show-Formate, entdeckte aber vor allem, wie man den Einschaltquotentod stirbt. Doch allein schon, weil er der einzige bekennende Glasaugenträger war, den wir kannten, glauben wir an die Wiederauferstehung.



Auch wenn in dieser Szene nichts los ist: Schön sieht sie schon aus, die Insel.

»Neuinterpretation *Ein Messer steht im Walde ganz still und stumm.*«



Da Zombies nicht besonders schnell sind, können Sie einzelnen Exemplaren bequem ausweichen.

»Ja mein Herr, wir verkaufen Aftersun.«



Radikales Schadensmodell: Am Ende bleiben von diesem brennenden Zombie nur die Knochen übrig.



Ein Zombie mit Gesichtsverletzung. Anders als bei *Far Cry* wohnen nicht nur Bodybuilder auf der Südsee-Insel.

zu fungieren und einige in das Lager zu locken. Es gibt angeblich immer mindestens zwei Arten, ein Ziel zu erreichen. Die Aufgaben und die Art, wie man sie erledigt, hängen davon ab, was man vorher getan hat und wie eine Gruppe gesinnt ist. Wenn sie nicht feindlich sind, kann der Spieler sich ihnen anschließen oder zumindest mit ihnen zusammenarbeiten. Das gestaltet sich für beide Seiten vorteilhaft.

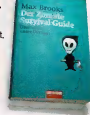
DIE NÄHE GESUCHT

Statt auf ausgedehnte Schießereien setzt das Spiel wie Mike Tyson in früheren Jahren auf Nahkampf. Es gibt zwar Pistolen, Schrotflinten oder Maschinengewehre, aber es lassen sich eben auch zahlreiche andere Dinge als Waffe verweden, erklärt Pióro. „Zum Beispiel kann man im Dschungel einen Ast oder einen Stein aufheben oder in der Hotelküche eine Bratpfanne oder ein Fleischerbeil. Zudem gibt das Kampfsystem dem Spieler die Möglichkeit, Gegner zu besiegen, indem er die Umgebung nutzt. Orte wie wassergefüllte Becken, elektrische Zäune und Ähnliches bieten die Option, sie als Fallen oder Schutz gegen Zombies zu verwenden. Man kann das auch kombinieren. Wasser mit Elektrizität, Gas mit Feuer und so weiter." Das alles haben wir bei unserer Präsentation noch nicht selbst gesehen, doch die Ideen gefallen uns. Mit der *Chrome*-Ego-Shooter-Reihe und der Western-Ballerei *Call of Juarez* hat Techland bereits gezeigt, dass man in der Lage ist, gute Action-Spiele zu entwerfen. Hoffentlich diesmal ohne Design-Schwächen. Die Hüpf-Passagen bei *Call of Juarez* waren nämlich mindestens so dämlich wie ein typischer Zombie. Joachim Hesse

Info: www.deadislandgame.com

Sorge dich nicht, überlebe!

Geballtes Zombie-Wissen auf 322 Seiten.



Zombies gibt es in Wirklichkeit nicht? Vielleicht. Aber falls doch, sollten Sie dieses Buch unbedingt gelesen haben, bevor Sie einen treffen. Der zynische Ratgeber von Max Brooks kostet acht Euro.

Dead Island

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Far Cry, GTA 3, Bioshock



JOACHIM HESSE

Eine Insel voller geistloser Primaten – das kennt man sonst nur von Mallorca in der Hauptreisesaison. Was *Dead Island* angeblich alles bieten soll, klingt zu schön, um wahr zu sein. Stellenweise wirken die Entwickler, als wüssten sie selbst noch nicht, welche ihrer wahnwitzigen Ideen es bis ins fertige Spiel schaffen. Nicht einmal der Name der Spielfigur steht bislang fest. Doch das kenne ich in ähnlicher Form auch von meinen Kollegen, die sonntagmorgens im Bett aufwachen und sich nicht mehr an ihren Namen geschweige denn den der Person daneben erinnern können. Und trotzdem sind es gute Menschen. Einen Vorteil hat *Dead Island* meinen Kollegen gegenüber auf jeden Fall: Es sieht gut aus!

INTERVIEW

„WIR SIND EIN HAUFEN VON ZOMBIE-FANS!"

Marcin Pióro betrat vor 27 Jahren die Bühne des Lebens und ist beim polnischen Entwickler Techland dafür verantwortlich, mit Menschen wie uns über *Dead Island* zu sprechen. Das haben wir schamlos ausgenutzt.

PC ACTION Zombies sind unsere Lieblings-Cocktails. Mögt ihr Zombies ebenfalls so sehr oder warum entwickelt ihr ein Spiel voller Zombies?

Marcin Pióro: Hey, Zombies ... die verursachen mir Gänsehaut und ich stehe drauf. Als ich mitbekam, dass Techland ein Zombiespiel machen will, ging ich zu meinem damaligen Chef und reichte meine Kündigung ein. Mal im Ernst: Die Idee, so ein Spiel zu machen, haben wir schon seit Langem und nun haben wir endlich die Möglichkeit, es umzusetzen. Wir sind ein Haufen von Zombie-Fans. Was mich angeht, bin ich schon von klein auf Zombie-Liebhaber. Mein Vater nahm mich mit, um Tom Savinis *Die Nacht der lebenden Toten* anzuschauen. Ich war damals elf und da fing meine Begeisterung für Zombies an. Andere Jungs aus dem Projekt fühlen da ähnlich.

PC ACTION Zombiefilme sind die besten Filme auf diesem Planeten. Ist diese Aussage richtig oder falsch?

Marcin Pióro: Natürlich ist sie richtig! Viele Leute denken, das Zombie-Genre sei einfach dämlich, weil sie etwas über eine Armee von Untoten gehört haben, die Gehirne frisst und so ein Zeug. Meiner Meinung nach sind Zombies viel besser als Vampire – entschuldige, Dracula – und Werwölfe. Zombiefilme zeigen, neben Rumgeballer, viele interessante Dinge. Menschliches Verhalten und ihre Beziehungen untereinander während des Überlebenskampfes. Das Gleiche gilt für *Dead Island*. Wir haben Überlebende, die versuchen, am Leben zu bleiben, egal wie hoch der Preis ist.

PC ACTION Zombies sind tot und hungern nach Hirn. Wieso magst du sie?

Marcin Pióro: Ich mag sie, weil sie tot sind und Appetit auf Gehirne haben. Im Ernst, ich mag sie, weil sie harmlos aussehende, aber tödliche Kreaturen sind.

PC ACTION Genau wie wir! Einige Leute behaupten sogar, PC ACTION-Redakteure sähen aus wie Zombies. Wenn wir euch ein paar Fotos schicken, würdet ihr uns in das Spiel einbauen?

Marcin Pióro: Haha, du meinst, sie laufen langsam und stöhnen: „HiiiiRRRRNNN"? Okay, wir merken uns das mal vor.

PC ACTION Wo liegt denn überhaupt „Dead Island"?

Marcin Pióro: Gute Frage! D:\builds\DeadIsland.

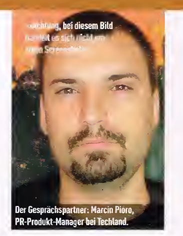
PC ACTION Na fantastisch, dorthin wollten wir schon immer mal einen Flug buchen. Aber warum sollten wir dorthin wollen? Was ist deiner Meinung nach das Coolste an *Dead Island*?

Marcin Pióro: Das Beste an *Dead Island* ist, dass das Spiel eine einmalige Mischung aus spannender Geschichte, intensiver Action und Rollenspielelementen bietet. Ich persönlich mag die Mann-gegen-Mann-Kämpfe. Oder sollte ich besser sagen die Brecheisen-gegen-Zombie-Kämpfe und das Schadensystem? Ich denke, dass da jedem die Kinnlade runterklappt.

PC ACTION Stimmt, das was ihr uns vorgeführt habt, sah schon recht deftig aus. Außerdem hat *Dead Island* ein bisschen was von *Far Cry*. Welches ist deiner Meinung nach das bessere Spiel?

Marcin Pióro: Ich glaube, die beiden kann man nicht vergleichen. *Dead Island* ist weit mehr als nur Dschungel. Es gibt viele Schauplätze. Die Insel ist ein großer Touristenort mit allem, was dazugehört. Ein Hotelkomplex, eine Stadt, Dörfer und einige andere Bereiche, über die ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht reden kann, da sie zur Handlung gehören.

PC ACTION Du kennst bestimmt diese Frage, welche drei Dinge du auf eine einsame Insel mitnehmen würdest. Welche wären das, wenn diese einsame Insel „Dead Island" wäre?



Der Gesprächspartner: Marcin Pióro, PR-Produkt-Manager bei Techland.

Marcin Pióro: Zuerst mal würde ich ein Brecheisen mitnehmen, dann den *Zombie Survival Guide* von Max Brooks *[Anmerkung der Redaktion: siehe Kasten oben]* und natürlich reichlich Sonnencreme.

PC ACTION Letzte Frage: Wann soll *Dead Island* erscheinen?

Marcin Pióro: Das genaue Datum hängt von dem zukünftigen Verleger des Spiels ab, der noch nicht gefunden ist. Aber 2008 bestimmt.

PC ACTION Nach diesem Artikel rennen euch die Herausgeber die Tür ein. Bestimmt.

Zoey konnte gerade noch einer Meute hungriger Zombies entkommen.

»Wenn die Frau abhaut, macht der Gangbang keinen Spaß mehr.«

LEFT 4 DEAD

Sei bloß nicht leich'sinnig!



Lebende Leichen überall. Sie grunzen. Schleim tropft aus faltigen Mündern. Tranige, gelbe Augen sind durchzogen von roten Äderchen. Eklig ...

... aber zum Glück geht's hier gar nicht um das Publikum beim Musikantenstadl. Das wäre dann doch *zu* gruselig. Die lebenden Leichen im kooperativen Ego-Shooter *Left 4 Dead* sind allerdings ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Genau genommen von den Turtle Rock Studios, die zuletzt an *Counter-Strike Source* beteiligt waren. Wen wundert es also, dass der Titel die gleichen Grafikprogrammroutinen nutzt und das Spielprinzip an das des berühmten Taktik-Shooters erinnert? Allerdings erwartet Sie ein unverbrauchteres Szenario, bei dem Zombies gegen Menschen kämpfen, und zwar in der Ich-Perspektive, vier gegen vier in Teams. So erklärt sich auch die Ziffer „4" im Titel, die gleichzeitig für das englische Wort „for" steht (left for dead = den Toten überlassen).

LIVE AUS DEM SCHLACHTHOF

Einige unserer intelligenten Leser – wahrscheinlich sogar alle drei – fragen nun zu Recht, warum auf den Screenshots so viele faulige Kreaturen auf einmal umherkreuchen, wo doch immer nur ein Quartett von Zombie-Spielern an den Start geht. Das liegt daran, dass die Macher uns eine richtig schöne Massenmetzelei im Stil der Horror-Filme *28 Weeks Later* oder *Dawn of the Dead* kredenzen wollen. Sie stellen der Leichen-Fraktion deshalb Hundertschaften computergesteuerter Monster zur Seite. Die Spieler der lebenden Toten verkörpern gewissermaßen die Chefs der Truppe, in Form von Super-Zombies. Derer gibt es, welch Überraschung, vier: Boomer, Tank, Hunter und Smoker. Sie verfügen jeweils über spezielle Fähigkeiten, die wir im Kasten auf der gegenüberliegenden Seite erklären. Das Ziel der Zombies in *Left 4 Dead* ist simpel definiert: Sie müssen die vier anderen Spielteilnehmer abmurksen, ehe diese einen bestimmten Zielpunkt auf der Karte erreichen.

VIER FREUNDE MÜSST IHR SEIN

Die Menschen indes – namentlich sind das die Recken Bill, Louis und Francis sowie die Amazone Zoey – unterscheiden sich nicht in ihren Fähigkeiten. Abwechslung bringt das zu Beginn einer Runde wählbare Waffenarsenal. Dieses reicht genretypisch von Pistolen über Schrotflinten bis zu Sturmgewehren, Rohrbomben und Molotowcocktails. Weil Zombies die saublöde Angewohnheit haben, überraschend aus dunklen Gassen zu attackieren, erweist sich ferner die Taschenlampe als Lebensversicherung. Mannschaftsgeist wird übrigens großgeschrieben: Liegt ein Kollege mangels Lebensenergie da-

Rocker Francis stellt eine Zombie-Dame. Ihr Blick verrät, dass sie weiß, was ihr blüht.

Anfängerfehler: So nah sollte man einen Zombie besser nicht kommen lassen, jetzt gibt's was mit der Faust.

»Blöderweise nur Fiktion: Frau, die Reifen wechseln kann.«

Schwer angeschlagen: Zoey gibt am Boden liegend und mit letzter Kraft ein paar Schüsse ab.

hinscheidend auf dem Boden der Tatsachen, muss ihm ein Kumpan auf die Beine helfen. Andernfalls heißt es für den zuerst Genannten Ende Gelände. Den Gesundheitszustand der Kampfgenossen können Sie in den Gesichtern ablesen, die entsprechend animiert sind.

AUGEN- UND LEICHENSCHMAUS

Das Spiel soll vier Szenarien bereithalten, die aus je fünf Abschnitten bestehen. Gezeigt haben die Macher bislang erst einen Demonstrations-Level. Dabei mussten es die menschlichen Kämpfer durch ein Mehrfamilienhaus, die Straßen der Stadt, durch die bei Shootern fast obligatorische Kanalisation und letztlich aufs Dach eines Krankenhauses schaffen, um ihre Evakuierung einzuleiten. Zwischen jeder Karte erreichen die menschlichen Kämpfer Kontrollpunkte. Das sind geschützte Zonen, wo die Helden Verbandskästen, neue Wummen und zusätzliche Munition einsacken, ehe die Jagd weitergeht. Gespielt haben wir *Left 4 Dead* noch nicht, insofern ist noch Skepsis angesagt. Die lässigen Ideen, Screenshots und ein Teaser-Video (auf DVD) lassen aber auf einen Augen- und vor allem Leichenschmaus hoffen.

Harald Fränkel

Info: www.l4d.com

Left 4 Dead

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Turtle Rock/Valve/Electronic Arts
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	1. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Counter-Strike Source

HARALD FRÄNKEL

Man könnte meinen, ich bekäme im echten Leben genug hässliche, hirnlose Horror-Gestalten zu sehen, die die Arme des Gleichgewichts wegen vom Körper strecken, um beim Umhertorkeln nicht auf die Schnauze zu fallen. Aber auch wenn meine geschätzten Kollegen während der Arbeitszeit definitiv zu viel saufen, von untoten Kreaturen krieg ich nie genug! Sei es in Spielen, Büchern oder Filmen, Zombies „rulen". Und mal ehrlich: Shooter mit geilem Kooperativ-Modus gibt es nach wie vor viel zu wenige. Ich freu mich.

Cool, das ist ja zum Kotzen!

Aufseiten der Zombies wählen Sie aus vier spielbaren Charakterklassen. Dabei erfahren Sie unter anderem, warum der Spruch „Erbrechen lohnt sich nicht" nicht immer stimmt.

Als ziemlich langsam gilt der Boomer, ein besonders fetter Super-Zombie (Bild rechts unten). Kein Wunder bei dem Übergewicht! Dafür kann die Kreatur ihre Opfer ankotzen. Ja, Sie haben richtig gelesen, das Erbrochene des Boomers ist nämlich giftig. Der Tank ist der körperlich stärkste Charakter, und so sieht er auch aus (Bild links unten). Dieses Vieh kann Schutt und Geröll aufnehmen und damit um sich werfen oder Gegner stoßen, sodass sie durch die Luft wirbeln. Der Hunter präsentiert sich als schnellster und geschicktester lebender Leichnam. Er gelangt dank eines Supersprungs flink an seine Feinde heran, um sie dabei zu Boden zu schleudern und wie in einer Falle zu fixieren. Das Opfer muss dann erst befreit werden. Monster Nummer 4, der Smoker, erinnert unweigerlich an Jenna Jameson. Er verfügt nämlich über eine lange und geschickte Zunge. Wie die Pornofilm-Schnalle halt ... doch wir schweifen ab. Ach ja, der Name Smoker deutet es natürlich an, dieses Vieh kann auch rauchen. Genauer gesagt Rauch absondern. Zu Tarnzwecken.



Der langarmige Tank (links) und der fettleibige Boomer sind zwei von vier spielbaren Super-Zombies.


hand of god
Legend
WWW.LEGEND.DE

Die Seraphim ist eine der sechs Charakterklassen in *Sacred 2*. Hier greift die Heldin vom Reittier aus einen Gegner mit ihrer Klinge an.

»Selten: Vampirtiger«

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Tiger los!



Skandal! PC ACTION-Redakteure erschlagen ihre Kollegen von der Schwesterzeitschrift PC Games!

Keine Sorge, liebe Leserinnen und Leser, solchen Methoden sind unsere Redaktionsnachbarn täglich ausgesetzt. Deshalb beweinen die Heulsusen ihre toten Genossen auch nicht mehr so häufig wie früher. Hinter Gitter wandern wir jedoch nicht, denn die erwähnten Grausamkeiten praktizieren wir ausschließlich digital. Etwa in den Mehrspieler-Partien des Action-Rollenspiels *Sacred 2: Fallen Angel*. Zwei Presseleute des deutschen Entwicklers Ascaron waren zu Besuch: So konnten wir in ihrem Action-Rollenspiel unseren Kollegen mal wieder gepflegt die virtuelle Kauleiste polieren.

AB IN DIE ARENA!

Und das ging ab: Vier Spielfiguren rennen zunächst gemeinsam durch den Dschungel. Jeder Teilnehmer steuert seinen Charakter mit der Maus aus der Sicht von schräg oben. Ein Klick auf die gewünschte Stelle und das Alter Ego flitzt im Lauftempo dorthin. Währenddessen rücken hin und wieder Wildschweine, Spinnen, Goblins, Kobolde und andere Viecher an, die wir ebenfalls mit der Maus anvisieren und mit Schwertern, Keulen und Speeren in *Diablo*-Manier zu Brei verarbeiten. Nach ihrem Ableben hinterlassen die Widersacher Gold und Gegenstände – etwa Armschienen, Stiefel oder Waffen. Selbstverständlich ziehen wir die Sachen sofort an. Schließlich bringen sie Boni – etwa auf unsere Stärke- oder Geschicklichkeitswerte. Wer die meisten Gegner ins Gras beißen lässt, gewinnt die fünfminütige Runde. Anschließend lädt das Spiel die Arena, einen kleinen, runden, spärlich beleuchteten Raum, in dem die Charaktere nicht mehr gemeinsam, sondern gegeneinander kämpfen. Die vorher gesammelte Garderobe behalten wir an – fleißige Monsterjäger aus der Vorrunde sind in der Arena also klar im Vorteil. Dort geht es drunter und drüber: Während wir beispielsweise einen Mitspieler mit einem Speer aufspießen, sticht uns ein anderer mit seiner Klinge in den Rücken. Länger als zehn Sekunden überlebt hier niemand! Als unser Schattenkrieger drei Kontrahenten nacheinander die Radieschen von unten gezeigt hatte, heizte uns aus dem Schatten heraus eine Seraphim mit Feuerbällen ein. Sofort stürmten wir in ihre Richtung. Doch bevor wir die Angreiferin erreicht hatten, erschien die eben von


Zwei gegen eine: Ein Geist und ein wildes Raubtier greifen die Hochelfe an.

»Hier sehen Sie einen geistigen Tiefflieger.«


In der Wüstenregion wimmelt es nur so von Riesenspinnen und vermummten Gestalten.

»Ernähren sich von Kleidung: Wäschespinnen.«



»Hat ganze Arbeit geleistet: der Aus-Ziehvater.«

Die Dryade kämpft beinahe nackt, weil ihr das nötige Kleingeld für die Ausrüstung fehlt.



»Unter deutschen Politikern beliebt: auf Grüne einprügeln.«

Der Schattenkrieger zerlegt zwei Orks mit seiner scharfen Axt.

Spannen pur!

Die Entwickler von *Sacred 2: Fallen Angel* gehen bei der Grafik keine Kompromisse ein. Wir zeigen Ihnen einige optische Höhepunkte.

GRAPSCHER
Bewegen Sie Ihre Spielfigur eine Zeitlang nicht, führt sie spezielle Warte-Animationen aus. Vor allem bei weiblichen Charakteren sieht das interessant aus.



FEUCHT!
Regnet es, wird die Haut des Protagonisten nass. Damit Sie das ja richtig erkennen, haben wir ganz nah an eine Spielfigur herangezoomt.

UNTERWÄSCHE
Obwohl Sie das fertige Spiel nur von oben betrachten, haben wir in unserer Vorschauversion mit der Kamera herumgespielt. Selbstverständlich nur zu Demonstrationszwecken.

uns getötete Nachtelfe wieder. Blitzschnell schnitt sie den Weg ab und nahm uns mit ihrem scharfen Dolch den letzten Lebenspunkt. Aber: Die Feuerbälle der Seraphim flitzten nun auf die Elfe. In nur zwei Sekunden verbrannte unsere Mörderin. Aber da waren wir schon wieder in der Arena erschienen und stürmten mit einem vollen Lebensbalken auf die Seraphim zu ... Abgesehen von den Wiederbelebungen geht's hier so aufregend zu wie in den Berliner Ghettos bei Nacht.

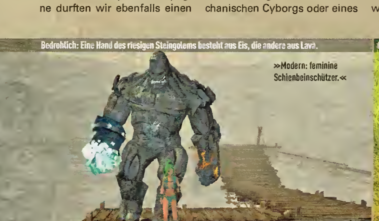
TOLLE SECHS GESCHICHTEN!

Auf die Einzelspieler-Kampagne durften wir ebenfalls einen Blick werfen. Hiervon haben wir jedoch schon häufig berichtet, deshalb fassen wir die Hintergrundgeschichte knapp zusammen: *Sacred 2* spielt wie der Vorgänger in der Fantasy-Welt Ancaria – allerdings 2.000 Jahre zuvor. Die Bevölkerung steht kurz vor dem Bürgerkrieg. Schuld daran ist die sogenannte T-Energie, die Quelle des Lebens, der Macht und der Streitigkeiten – denn sechs Fraktionen wollen sie kontrollieren. Sie schlüpfen dabei in die Rolle einer Seraphim (eine Art Engelskrieger), einer Hochelfin, einer Dryade, eines Schattenkriegers, eines mechanischen Cyborgs oder eines Inquisitors. Ihr Ziel ist es, den drohenden Krieg zu verhindern und die Macht über die T-Energie zu erlangen. Sie erkunden zwölf Gebiete wie Dschungel oder Wüste, verkloppen auf den Reisen allerlei Getier, peppen Ihren Charakter mit Waffen, Rüstungen, Schmuck auf – quasi wie in *Diablo 2*, nur mit wesentlich mehr Handlung. Über 650 Aufgaben versprechen die Entwickler, zwei Enden – ein böses und ein gutes – soll die Geschichte haben. „Soll", denn in der uns gezeigten Version waren bisher keine Aufgaben enthalten. Lediglich einen Teil der zu 90 Prozent fertigen Spielwelt konnten wir begutachten.

DAS LÄUFT GUT

Ascaron schleppte für die Vorführung von *Sacred 2* sechs Hochleistungsrechner an. In diesen steckte so viel tolle Hardware, dass wir für die Stromversorgung ein lokales Atomkraftwerk anzapfen mussten. Teure Angelegenheit, aber immerhin konnten wir dank Abwärme Heizkosten sparen. Gelohnt hat es sich aber auch in einer anderen Hinsicht. Wir haben das Spiel in der zweithöchsten Detaileinstellung „High" (Hoch) gesehen. Bereits hier simuliert *Sacred 2* wunderbar Stoffe wie etwa die Kleidung der Charaktere. Auch das Fell von Wildtie-

Bedrohlich: Eine Hand des riesigen Steingolems besteht aus Eis, die andere aus Lava.



»Modern: feminine Schienbeinschützer.«

Die Hochelfe nimmt sich die beiden Zwerge vor, aber eine Spinne macht ihr das Leben schwer.



»Knochenjob für Erzieherinnen: Krabbelstunde.«

»Der Held steht mit einem Bein im Grab.«

Der Schattenkrieger ist umzingelt. Da hilft nur noch eine Spezialattacke.

»Lieber Omas über die Straße helfen.«

Der Ork (links) will dem Barbaren an die Gurgel. Zum Glück trägt dieser ein Schwert bei sich.

»Dracula macht eine Blutorangensaftdiät.«

Der erste der zwölf Endgegner: ein gigantischer Dämon. Der Held befindet sich unter seiner Keule.

ren kommt realitätsnah rüber. Jedes Objekt wirft Schatten, die sich abhängig von der Tageszeit in Länge und Position ändern. Jeder noch so kleine Grashalm zeugt von der Detailverliebtheit der Entwickler. Die Wassereffekte wirken besser als bei manchem Ego-Shooter – nicht zuletzt dank der Fischschwärme, die in den Flüssen und Seen herumlümmeln. Heiko tom Felde, einer der Präsentatoren, erzählt grinsend: „Wir mussten unsere Grafiker bremsen, als sie damit anfingen, dass sich die Blumen in Ancaria tagsüber öffneten und nachts schlossen. Es reicht, wenn *nur* die Nichtspielercharaktere ihrem eigenen Tagesablauf nachgehen." Über die höchste Grafikeinstellung erfahren wir zudem: *Sacred 2* verfüge über dermaßen hochauflösende Texturen, dass die derzeit erhältliche Hardware nicht in der Lage sei, Ancaria ruckelfrei darzustellen! Den Namen „Baked" (gebacken) verdanke der Detailgrad seiner Wirkung: Er bringe sogar die stärksten Rechner zum Kochen! Dafür braucht der Spieler doch einen NASA-Rechner? „Nein", erläutert Director Publishing (Verlagsleiter) tom Felde, „wir wollen nur, dass *Sacred 2* auch in ein paar Jahren noch konkurrenzfähig ist – die künftige Hardware packt schon die höchste Detailstufe." Aber kommt der Spieler von heute in den Genuss von *Sacred 2*? „Der Titel läuft bereits auf einem System mit Pentium 3 ab 1,6 Gigahertz, einem halben Gigabyte Arbeitsspeicher und einer Geforce-3-Grafikkarte." Prüfen können wir das derzeit nicht, es klingt aber vielversprechend. Ob die Entwickler bis zum März ein fehlerfreies Produkt abliefern und nicht den durch technische Probleme vergeigten Start des Vorgängers wiederholen? Heiko tom Felde versichert: „*Sacred 2* kommt erst raus, wenn es tatsächlich fehlerfrei ist." Also doch später als im März 2008? Alexander Frank

Info: www.sacred2.com

Sacred 2: Fallen Angel

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Ascaron Studio 2/Take 2
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	März 2008
VERGLEICHBAR	Legend: Hand of God, Diablo

ALEXANDER FRANK

Stellen Sie sich vor, Ihre Partnerin ist schwanger und Sie sehen sich die Ultraschall-Aufnahmen an. Freilich kann man erkennen, dass das Ding auf den Fotos ein Baby sein soll und nicht etwa eine Waschmaschine. Aber ob am Ende ein braves und liebenswertes Kind herauskommt oder eins, das später mal CSU wählt, kann man eben noch nicht abschätzen. Ähnlich ist es mit *Sacred 2*: Für einen gefestigten Eindruck haben wir zu wenig von Ascarons Kind gesehen – der Körper (das Grafikgerüst) war da, Arme und Beine fehlten noch.

Lass uns reiten!

Satte 15 virtuelle Quadratkilometer groß ist die Welt von *Sacred 2*. Von einem Ende zum anderen benötigt der Spieler rund fünf Stunden. Gut, dass es Reittiere gibt!



HÖLLENHUND



TIGER

Bereits zu Beginn steht jedem Charakter ein Pferd zur Verfügung. Im Lauf des Abenteuers erhalten Sie aber ähnlich wie in *World of Warcraft* eine spezielle Aufgabe, bei der Ihr ganz persönliches Transportmittel zur Belohnung rausspringt. Der Schattenkrieger etwa schwingt sich auf einen Höllenhund, die Seraphim auf einen Tiger. Die Dryade besteigt einen Wüstenwaran. Übrigens: Ihr Untersatz kämpft für Sie mit. So teilt der Höllenhund mit seinen Pranken aus und der Tiger setzt seine Kauleiste gegen Widersacher ein.

Bei einer Straßenschlacht im Nachkriegsberlin treffen nachts amerikanische (links) auf sowjetische Panzer.

»Der Brandherd war ein Herdbrand.«

CODENAME: PANZERS - COLD WAR

Nachtkriegszeit

Juhu! Wir durften *Codename: Panzers - Cold War* anspielen. Was das ist und ob es was taugt, erfahren Sie hier!

Nach *Codename: Panzers - Phase One* und *Phase Two* präsentiert Entwickler Stormregion nun mit *Cold War* den neuen Teil seiner erfolgreichen Echtzeit-Strategiereihe. Anders als bei den Vorgängern spielen Sie nicht im Zweiten Weltkrieg, sondern – der Name könnte es dem einen oder anderen Leser mit einem IQ über Raumtemperatur schon verraten haben – im Kalten Krieg. Da das historische Vorbild aber wenig actionreich war, spielt man in einer fiktiven Variante des berühmten Konflikts. Das Jahr: 1949. Als ein amerikanisches Versorgungsflugzeug über dem Berliner Flughafen Tempelhof mit einem sowjetischen Jagdbomber zusammenprallt und beide abstürzen, nehmen die Sowjets das zum Anlass, Hammer und Sichel zu schwingen. Krieg!

ALTE WERTE

Basenbau oder Rohstoffe sammeln sind wie in den Vorgängern auch in *Cold War* nur Nebengeräusche. Zu Beginn einer Mission verfügen Sie über ein paar Einheiten inklusive Ihres Helden (der natürlich nicht sterben darf) und kämpfen sich in der Vogelperspektive von einem Ziel zum nächsten. Durch gewonnene Prestige-Punkte rüsten Sie Fahrzeuge mit tollen Erweiterungen wie Flammenwerfern aus. Sanitäter besitzen die Möglichkeit, Lazarette zu errichten, die alle in der Nähe befindlichen Infanteristen automatisch heilen. Des Weiteren verfügen Ihre Einheiten erstmals über die Fähigkeit, den Feind zu hören. Rückt ein gegnerischer Trupp hinter einer Ecke an, verrät ein Symbol den nahenden Widersacher. Die Grafik-Engine nennt sich Gepard 3, ist eine Neuentwicklung von Stormregion und die Optik ist richtig lecker. Auch die Physik-Effekte sind nicht von schlechten Eltern: Einem Scharfschützen, der sich im Führerhaus eines Krans verschanzte, ließen wir auf dem Luftweg explosive Grüße zukommen. Das Resultat: Der Kran stürzte in die umliegende Häuserkette, umherfliegende Trümmer regneten auf die Erde, Rauchwolken stiegen auf – es fehlten nur noch das CNN-Logo in der Bildschirm-Ecke und das leise Einspielen von Enyas „Only Time".

GUTE AUSSICHT

Was wir bisher von *Codename: Panzers - Cold War* sehen durften, lässt auf ein sehr gutes Strategiespiel hoffen. Größte Kritikpunkte bisher sind der mangelnde taktische Tiefgang und der niedrige Anspruch – man versicherte uns jedoch, dass beides bis zum Erscheinen des Spiels noch angepasst werde. Sollte dies gelingen, dürfen sich die Spieler auf das erste Quartal 2008 freuen – dann soll *Cold War* in die deutschen Händlerregale kommen.

Penis Blumenthal

Info: www.panzers-coldwar.org


AUF DVD
VIDEO

Codename: Panzers - Cold War

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Stormregion/10tacle
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	1. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Codename: Panzers - Phase One

DENNIS BLUMENTHAL

Nach meiner Proberunde bin ich positiv überrascht von *Codename: Panzers - Cold War*. Die Vorgänger waren zwar sehr gute Strategiespiele, doch begeistern konnten sie mich nicht dauerhaft. Möglicherweise lag das am Szenario Zweiter Weltkrieg. Mit dem Kalten Krieg als fiktiven Schauplatz mischt Stormregion die Karten neu – hoffen wir, dass die Story spannend und unterhaltsam gerät und die Entwickler die Einheiten-Balance und den Schwierigkeitsgrad richtig hinbekommen. Ich bin gespannt auf *Cold War*!



»Für Gläubige wichtig: guter Draht nach oben.«

Nachschubeinheiten fliegen per Helikopter ein.



»Endlich fotografiert: das schwarze Loch.«

Der Spieler umzingelt und zerstört einen sowjetischen Panzer.

»Karl der Käfer wurde nicht gefragt, er wurde einfach fortgejagt.«

Endspiel: Haben Sie die vierte Technikstufe erreicht, winken zur Belohnung mächtige, schwer bewaffnete Experimentaleinheiten.

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Das vierte Rad am Wagen

Was ist schlimmer als drei Völker, die sich nicht ausstehen können? Ein viertes, das alle drei in die Steinzeit zurückbomben will!

Immer schwierig: einen storytechnischen Kniff zu finden, um eine neue Partei in ein Echtzeit-Strategiespiel einzuführen. Für die selbstständig laufende Erweiterung von *Supreme Commander* haben sich die Strategen von Gas Powered Games einen cleveren Kunstgriff ausgedacht: Eine vierte Rasse, die Seraphim, dringt in die Heimatsysteme von Aeon, Cybran und United Earth Federation (UEF) ein und lässt dort keinen Stein auf dem anderen. Tja, hätten die Menschen mal damals nicht ihrerseits eine Kolonie der Seraphim verwüstet. Die insektoiden Neuankömmlinge fanden das gar nicht nett und räumen nun kräftig im Universum auf – und Sie dürfen sich mit ihren ehemaligen Feinden zusammenschließen, um den Untergang abzuwenden.

DICKE DINGER

Was steckt alles in *Forged Alliance*? Eine neue Kampagne, zwölf neue Mehrspieler-Karten für bis zu acht Mitspieler, über 80 teils nur halb materielle Seraphim- und zehn neue Einheiten für die alteingesessenen Völker – eine mächtige neue Experimentaleinheit inklusive. Dazu gehören eine mobile Raketenabschussbasis (UEF) und ein Scharfschützenroboter (Aeon), die Sie wie alle anderen Experimentaleinheiten jetzt fixer bauen dürfen. Geblieben ist das Sammeln von Energie und Masse, um damit Basen und Einheiten zu bauen. Bei einem Besuch in Seattle durften wir die Mehrspieler-Modi ausprobieren. Die Kampagne hält Gas Powered Games noch unter Verschluss. Sei's drum, die Balance der alten und neuen Einheiten stimmte, nur der PC-Gegner verblüffte uns manchmal mit lächerlichen Manövern – aber die künstliche Intelligenz ist nach Entwicklerangaben ja noch nicht ganz fertig. Roland Austinat

Info: www.supremecommander.com

SC: FORGED ALLIANCE

GENRE	Echtzeit-Strategiespiel
HERSTELLER	Gas Powered Games/THQ
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	November 2007
VERGLEICHBAR	C&C 3, Supreme Commander

ROLAND AUSTINAT

Das vielleicht letzte große Echtzeit-Strategiespiel für gewiefte Experten schaltet mit der Erweiterung noch einen Gang höher: Im Mehrspieler-Modus auf riesigen, handgebauten Karten fügen sich die neuen Seraphim-Einheiten nahtlos ins Spielgeschehen. Auch die neue, modulare Benutzeroberfläche, die neuen Einheiten der anderen drei Fraktionen sowie die Tatsache, dass der Spieler die gewaltigen Experimentaleinheiten schneller als bisher erforschen und einsetzen kann, schüren die Vorfreude auf den November.

INTERVIEW „*SUPREME COMMANDER* IST ABSTRAKT, NICHT BLUTIG."



Chris Taylor ist gut gelaunter Spieldesigner und Chef von Gas Powered Games.

Im Gespräch: Chris Taylor, Spieldesigner und Chef von Gas Powered Games.

PC ACTION Manchen Spielern war *Supreme Commander* zu abstrakt – gesichtslose Roboter schlagen sich gegenseitig auf die Fresse ...

Chris Taylor: Keine Mutter würde ihrem Kind erlauben, Schach zu spielen, wenn darin lebensechte Menschen kämpfen würden. Genauso ist *Supreme Commander* eine abstrakte, intellektuelle Darstellung eines Krieges, keine blutige.

PC ACTION Ihr hattet doch mal über eine Direct-X-10-Version nachgedacht, was wurde daraus?

Chris Taylor: *Supreme Commander* entsprechend anzupassen, würde locker sechsstellige Summen kosten. Wir entwickeln aber künftig Spiele, die komplett auf Direct X 10 basieren. Für mich ist Direct X 10 wie HDTV – die Technik gab es lange vor den Inhalten.

PC ACTION Du hast vier Söhne und bist Spieldesigner – was sagst du zur Gewaltdebatte? Gibt's daheim begrenzte Spielzeiten?

Chris Taylor: Nein, wir spielen jede Menge und ohne Zeitlimit. Mein 13-jähriger Sohn hat neulich erst *Bioshock* in zehn Stunden durchgespielt. Ich habe meiner alten Highschool angeboten, einen Vortrag zum Thema Videospiele zu halten – darauf kam aber nie eine Antwort.



Deutsche Infanteristen, ein Panzer und eine Artillerie-Einheit bewegen sich durchs Gelände auf russischen Feinde zu.

Ein Panzerverband der Alliierten durchquert eine Ebene. Die Landschaft wirkt karg und nicht sehr detailliert. Hinter dem Fahrzeug wirbelt Staub auf.



Unsere Verstärkung, hauptsächlich bestehend aus einigen deutschen Panzern, rollt einen Berg runter in die bevorstehende Schlacht. Die Informationsleiste unten informiert Sie über Ihre Einheiten.

THEATRE OF WAR

Bleib realistisch!

Nicht nur in Snuff-Filmen wird Realismus groß geschrieben. Auch in manchen Spielen legt der Hersteller Wert auf Authentizität.

Man nehme ein Szenario, das schon so ausgelutscht ist, dass selbst die Erwähnung der Tatsache, dass es ausgelutscht ist, bereits ausgelutscht ist – zum Beispiel den Zweiten Weltkrieg. Dazu gebe man eine veraltete Grafik-Engine, einen zähen Spielablauf und garniere alles mit einer halbherzigen Vertonung – heraus kommt *Theatre of War*. Nachdem wir jetzt ordentlich auf den bald erscheinenden Echtzeit-Strategietitel eingedroschen haben, erläutern wir, warum das Spiel eigentlich doch gar nicht so schlecht ist und dem einen oder anderen sogar viel Freude bereiten könnte.

FÜR GESCHICHTSFETISCHISTEN

Bereits nach wenigen Spielminuten in der Demoversion war uns klar: *Theatre of War*, das Sie in der Vogelperspektive abarbeiten, ist nichts für *Command & Conquer*-Strategen. „Eile mit Weile", lautet die Devise. Sie starten mit Ihrer Armee an fest definierten Plätzen – auf Karten, die anhand von militärischen Aufzeichnungen angefertigt wurden. Basenbau? Ressourcen sammeln? Braucht hier kein Schwein. Alles, was Sie tun, ist Ihre Truppe am Leben zu erhalten und Ihre Mission zu erfüllen. Hin und wieder bekommen Sie Unterstützungstruppen – und die sind dringend notwendig. Denn die Entwickler sind entweder alles alte Säcke, die im Zweiten Weltkrieg noch höchstpersönlich aktiv waren, oder sie haben einen zwanghaften Drang zur historischen Authentizität, der sogar den des Autors dieser Zeilen in den Schatten stellt. Wie auch immer – die Missionen sind historisch korrekt bis ins Detail. So sprechen auch die Soldaten je nach Nationalität in der korrekten Landessprache zu Ihnen. Auch die Wetterbedingungen sorgen für Wirklichkeitsnähe: Schnee, Nebel und Regen schränken die Sicht überraschend stark ein und können jederzeit auftreten – konstante Wachsamkeit ist dringend geboten.

NOCH MEHR REALISMUS!

Sie finden, das ist realitätsnah genug? Die Entwickler von 1C Company sehen das anders und setzen gnadenlos noch einen drauf: Für jedes abgefeuerte Projektil berechnet das Spiel die ballistische Flugbahn physikalisch korrekt und bezieht die Faktoren Kaliber, Entfernung und Schütze in die Kalkulation mit ein. Der Faktor Schütze? Gemeint ist nicht etwa die Konstellation eines bekannten Sternbilds zum Zeitpunkt des Schusses, sondern das Können des Soldaten, der hier schießt! Jawohl, jeder Kämpfer ist unterschiedlich talentiert – überlegen Sie also genau, wen Sie welches Ziel angreifen lassen. Zudem sollte der Spieler stets auf die Moral seiner Männer achten, denn unerfahrene Truppen ergreifen im Angesicht einer drohenden Niederlage schon mal die Flucht. Feige Penner!

WAS FÜR EIN THEATER

All das, was wir Ihnen hier beschrieben haben, ist gut und schön – doch was Sie sicher interessiert, ist die Beantwortung dieser Frage: Sollte ich mich auf *Theatre of War* freuen? Wenn Sie wenig Wert auf topaktuelle Grafik legen, stundenlang vorm Rechner sitzen möchten, um Ihr Vorgehen bis ins kleinste Detail zu planen, sich dabei über jeden Fliegenschiss Gedanken machen wollen und auch sonst kein Leben haben – dann: ja! Dennis Blumenthal

Info: www.battlefront.com

Theatre of War

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	1C Company/Kalypso Media
FERTIG ZU	99%
ERSCHEINT	25. Oktober 2007
VERGLEICHBAR	Sudden Strike 3, War Leaders

DENNIS BLUMENTHAL

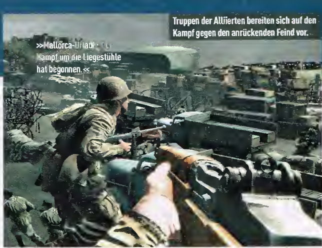
Mag sein, dass ich mit *Theatre of War* etwas hart ins Gericht gegangen bin. Im Grunde ist es ja löblich, Realismus-Anhänger beglücken zu wollen, aber was zu viel ist, ist zu viel. Verstehen Sie mich richtig, ich bin ein großer Verfechter von möglichst hoher Authentizität in Spielen, aber unter der Voraussetzung, dass das Spiel nicht nur Realismusfanatikern Spaß macht. Wenn Sie auf krasse Wirklichkeitsnähe stehen und vom Zweiten Weltkrieg nicht genug bekommen, ist *Theatre of War* genau Ihr Ding.

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Truppen der Alliierten bereiten sich auf den Kampf gegen den anrückenden Feind vor.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Mehrspieler-Fehler adios!

Fehler auf dem Schlachtfeld enden meist tödlich. Zum Glück ist der aktuelle *Medal of Honor*-Teil nur ein Spiel.

EGO-SHOOTER | Ärgerlich waren die Unstimmigkeiten dennoch. Unter ungünstigen Umständen mussten manche Hobby-Soldaten *Airborne* erst neu starten, bevor Sie am virtuellen Krieg teilnehmen konnten. Doof! Auch einige Menü-Darstellungsfehler oder Ton-Aussetzer nervten. Zum Glück reagierte der Hersteller flott und schob eine Aktualisierung auf die Version 1.1 nach. Das Update beseitigt die kleinen Wehwehchen und passt zudem die Stärke zweier Waffen an die Spielbalance an. Ebenfalls steht auf der unten angegebenen Seite ein Software-Paket mit dem dedizierten Server zum Herunterladen bereit. Ein dedizierter Server ist nur für eine Aufgabe abgestellt oder nur einem Kunden zugeordnet. Alexander Frank

Info: www.ea./com/moh/airborne

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

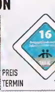


PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.

PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

PC ACTION



PREIS	€ 5,30
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



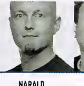
Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

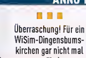
Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.







ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN (siehe Seite 86)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
■	■■■	■	■	■■■■	■■■
Was soll ich mit dem Add-on, wenn ich schon das Hauptspiel rituell verbrannt habe?	Überraschung! Für ein WiSim-Dingensbums-kirchen gar nicht mal so übel.	Es ist wirklich ein Fluch, dass ich mich zu Spielen äußern muss, die mich NULL interessieren.	Kleine nervige Männchen gehen mir mal so richtig am Hintern vorbei.	Super! Mit diesem Weiberspiel kann ich meine Alte stunden-lang beschäftigen.	*Anno 1602* hab ich geliebt, seitdem geht's mit der Serie meiner Meinung nach bergab.

CRYSIS (siehe Seite 58)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■
Wie cool ist das denn?! PC ACTION kocht ab jetzt auf dem Krisenherd.	Prima, aber die Optik lenkt doch etwas von der flachen Hinter-grundgeschichte ab.	Ich bin nicht ganz so einseitig gepolt wie Herr Frank, die alte Grafikhure, find's aber gut.	Ist genauso genial geworden, wie ich gehofft habe. Ein Hammer-Spiel!	Aussehen ist zwar nicht alles, aber ich bin doch nur ein primitiver Mann.	Die Grafik, der Nano-Anzug und jede Menge Action – aber irgendwie fehlt was.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS (siehe Seite 66)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
■■■■	■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■■
Am liebsten mag ich Erdbeer-Quark. Das musste mal gesagt werden.	Einsteigerfreundlich wie ein fahrender ICE – das muss ich mir nicht geben.	Finde ich gut! Aber nicht gut genug, um meine kostbare Zeit mit so was zu verschwenden.	Genau mein Ding: schön, clever und einfach saugeil! Genau wie meine Frau.	Ich bin mit der Serie groß geworden. Und intelligent. Und hübsch. Und sexy.	Netter Team-Shooter, macht sich gut bei meiner nächsten Netzwerk-Party.

FIFA 08 (siehe Seite 88)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
■■■	■■	■■■	■■■	■	■■
Wer fährt schon Fahrrad, wenn er auch Motorrad fahren kann? *PES* ist einfach besser.	Ihr könnt nach Hause fahr'n, ihr könnt nach Hause fahr'n!	Hat mich enttäuscht. Bis EA ein richtig gutes *FIFA* veröffentlicht, spiele ich halt weiter *PES*!	Gutes Fußballspiel, aber im Vergleich zu *PES* nur zweite Liga.	Ich halte nichts vom Fußball. Außer Abstand.	Fußball? Nein danke.

HELLGATE: LONDON (siehe Seite 76)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■
Nett, aber die monatliche Gebühr schreckt mich ab. Kein Bedarf!	Ein Gedicht: Was für eine lustig' Metzelei, doch mein Gott bleibt *Diablo 2*.	Die Solokampagne macht Laune, wirkt stellenweise aber unfertig, was auf die Atmosphäre drückt.	Obwohl mir die Rollenspiel-Elemente nicht so zusagen, finde ich das Ding toll.	Ich komme eh in die Hölle. Aber wenn es dort so zugeht wie in *Hellgate*, dann gern!	Gutes Spiel, aber nicht so gut wie ich gehofft hatte – schade.

LEGEND: HAND OF GOD (siehe Seite 82)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
■■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■
Ein Spiel über meine Hand? Das ist perfekt für zwischendurch, aber keine Legende.	Erinnert mich stark an den Kollegen Ralph Wollner: nur ein Lückenfüller.	Da sind ja sogar die Dauer-Shopping-Kanäle im Fernsehen spannender.	Ist schon ganz knuffig, aber auf Dauer fehlt mir die Abwechslung.	Echte Legende in Sachen fehlende Spieltiefe und Balance.	Ich bleibe *Titan Quest* und *Diablo 2* weiterhin treu und freue mich auf *Diablo 3*.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (siehe Seite 88)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■	■■
Das beste Fußballspiel der Welt. Aber die fehlende Bundesliga schmerzt wieder.	It's coming home, it's coming home, it's coming, football's coming home!	Ich werde die Herren Frank und Blumenthal für ihre Einschätzung bis aufs Blut quälen. *PES* rockt!	Das beste Spiel der Welt – mehr habe ich dazu nicht zu sagen.	Asozial. Nicht das Spiel, sondern die Fußballfans an sich ... Uuups, ich muss weg!	Fußball? Nein danke.

SEGA RALLY (siehe Seite 91)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
■■■	■■	■■■	■■■■	■■	■■■
Es fehlt das Schadens-modell. Aber es kann halt nicht jeder einen Wollner haben.	Zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz ...	Eine weitere fatale Fehleinschätzung vom Herrn Wollner. Die wievielte diesen Monat?	Alle, die hier weniger als vier Punkte verteilen, haben keine Ahnung, was gut ist.	Ich schließe mich der aussagekräftigen Meinung von Herrn Fränkel an.	Hallo? Ich bin das „Crashkid" – ich hab genug Fahrspaß auf der echten Autobahn!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ =

Das Gastspiel des Monats

Kopenhagen ist nicht nur die Hauptstadt von Dänemark, sondern auch die Heimat der Entwickler von *Kane & Lynch*.

Es hat schon Vorteile, wenn man wie wir so sympathisch und kompetent zugleich ist. Damit wir den Mehrspieler-Modus von *Kane & Lynch* als Erste ausprobieren konnten, luden uns die Entwickler von IO Interactive in ihre Zentrale nach Kopenhagen ein. Dort durfte Joachim Hesse einen Nachmittag lang Bankräuber spielen. Seinen Bericht finden Sie auf den Seiten 40/41. Ständig mit dabei: Kim Krogh, der Chef des Mehrspieler-Entwickler-Teams. Laut eigenen Angaben hat der 40-Jährige nur ein Hobby: Whisky. Single Malt. Schottisch. Er ist sogar in einem Single-Malt-Verein. Na denn: prost!


»Hauptsache, Peter Kraus fängt nicht zu singen an.«

Kim Krogh präsentierte bei IO Interactive *Kane & Lynch: Fragile Alliance*.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
John Woo presents Stranglehold	Tiger Hill Entertainment	10/2007
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Crysis	Crysis	12/2007
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator X	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
The Movies	Lionhead	1/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

Schaut doof und hat eine große Nase: Prophet, der Anführer des Delta-Teams.

»Schräger Typ.«

CRYSIS

Ein echter Hingucker



AUF DVD
VIDEO

Hosianna, liebe Leser! Wir haben es geschafft, als eines der ersten PC-Magazine weltweit eine Testversion von *Crysis* zu ergattern.
Große Ereignisse werfen ihre Schatten unter die Augen. Entsprechend gezeichnet sehen die beiden PC ACTION-Abgesandten Krauß und Wollner nach vier Tagen Testmarathon aus. Aber für Sie, liebe Leserinnen und Leser, würden wir uns sogar einen Finger absäbeln lassen – für *Crysis* allerdings gleich den ganzen Arm. Glauben Sie uns: Wer diesen Hit nicht spielt, verdient den Tod! Auf der Stelle!

AB IN DIE GROSSSTADT

Da bei uns alles ein wenig komplizierter läuft als bei anderen, landete nicht etwa eine Testversion in unserem Briefkasten – nein, wir schleppten gleich einen kompletten *Crysis*-Rechner von der Präsentation im Frankfurter Cocoon Club weg. Frechheit setzt sich eben durch: Wir waren die einzige Redaktion, der das Privileg zuteil wurde, einen der Crytek-PCs zu entführen. Zurück in unserem Irrenhaus hatten wir während der Testpartien wahrscheinlich mehr Zuschauer als der FC Bayern München, doch dadurch ließen wir uns nicht aus der Ruhe bringen. Mehr über die ungewöhnlichen Testbedingungen erfahren Sie im Extrakasten „Kein stilles Örtchen" (Seite 64).

CRYSIS FÜR DUMMIES

Wie? Sie wissen gar nicht, worum es hier eigentlich geht? Noch nie etwas vom Ego-Shooter *Crysis* gehört? Na dann geben wir Ihnen eine kurze Nachhilfe: Im Jahre 2019 macht eine

Gemeinsamer Höhepunkt

***Crysis* punktet mit einem aufregenden Einzelspielerpart, liefert Ihnen aber auch gleich zwei Mehrspielervarianten.**

Hinter dem klangvollen Spielmodus „Instant Action" verbirgt sich ein stinknormales Deathmatch, bei dem der Spieler mit den meisten Gegnerabschüssen gewinnt. Das wesentlich kompliziertere „Powerstruggle" hingegen wirkt wie eine Mischung aus dem *Battlefield 2142*-Titan-Modus und einer Partie *Counter-Strike*. Zuerst erobern Sie auf der Karte verteilte Bunker, Energiestationen und Labore, nutzen die zuletzt Genannten für die Entwicklung einer Superwaffe, setzen die feindlichen Verteidigungsanlagen außer Kraft und jagen schlussendlich das Hauptquartier Ihrer Widersacher in die Luft. Für die richtige Ausrüstung sorgen Shoppingtouren mit Ihrem PDA. Da gerät das Ballern fast zur Nebensache.



»Revolverheld: gute Laufarbeit.«

Der Instant-Action-Modus ist nichts anderes als ein Death-Match: Wer am meisten trifft gewinnt.

»Schlechte Deckung: Autoreifen.«

Mit dem Zielfernrohr nehmen Sie die Feinde aus sicherer Distanz aufs Korn.

»Wieder mal auf dem Kriegspfad: Busch.«

Im saftigen Grün geraten wir in eine ausgewachsene Panzerschlacht.

»Es gibt einfach zu viele Arme auf der Welt.«

Ein besonders prächtiges Alien-Exemplar greift unsere Truppe an. Wir schießen aus allen Rohren.

»Mir kannst du alles weiß machen!«

In der Ausgrabungsstätte kommt es zu einem tragischen Zwischenfall, bei dem alles vereist.

amerikanische Forschertruppe eine seltsame Entdeckung auf einer Insel mitten im Südchinesischen Meer. Der Funkkontakt verstummt und die nordkoreanische Regierung riegelt das Gebiet kurze Zeit später ab. Die Spannung zwischen beiden Parteien steigt weiter, als die Amis die berüchtigte Delta-Einheit einsetzen, um ihre Landsleute zu retten. Was bis dahin noch niemand weiß: Die Wissenschaftler haben ein Artefakt gefunden, das auf außerirdisches Leben hindeutet. Prompt tritt eine riesige Alien-Armee an, um sich das Teil unter den Nagel zu reißen – die Invasion beginnt. Unter solch extremen Umständen halten sogar verfeindete Nationen wie Nordkorea und die USA fest zusammen. Gemeinsam versuchen sie, die extraterrestrische Brut vom Erdball zu verscheuchen. Ob das gelingt, liegt natürlich mal wieder an Ihnen.

KLEIDER MACHEN LEUTE

Der Nano-Anzug ist klasse! Eben sind wir mit einem Riesensatz auf eine Bretterbude gesprungen und haben den Schuppen mit ein paar Hieben derbe zusammengekeilt. Die Insassen staunten nicht schlecht, als das einstürzende Dach sie unter sich begräbt. Das ist allerdings auch das Letzte, was die nordkoreanische Truppe in ihrem traurigen Pixeldasein erlebt. Die Fähigkeit, so hoch zu hopsen und so kräftig zuzulangen, verdankt unser Held, den wir in Ego-Perspektive steuern, allerdings nicht der Muckibude, sondern der am Anfang des Absatzes erwähnten Spezial-Klamotte. Das Teil sieht aus wie eine aus

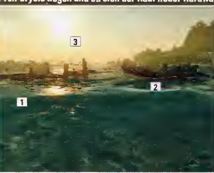
Der kleine Unterschied

Nicht jeder verfügt über solche Monstergeräte wie wir, auch was Computer anbelangt. Wir zeigen Ihnen, wo die Unterschiede der Direct-X-9- und Direct-X-10-Variante von *Crysis* liegen und ob sich der Kauf neuer Hardware lohnt.

DIRECT X 9

Das Meer wiegt sich in sanften Wogen, die Sonne spiegelt sich zart auf der Wasseroberfläche – solch eine malerische Idylle sahen Sie in Computerspielen bis dato selten. Auch auf halbwegs zeitgemäßen Direct-X-9-Systemen sieht *Crysis* verdammt schick aus. Warum also viel Geld in neue Hardware stecken?





DIRECT X 10

Für viele Menschen ist das Beste gerade gut genug. Und das kriegen Sie nur mit einem topmodernen Direct-X-10-Rechner und dem Betriebssystem Windows Vista auf den Schirm. Annähernd dreidimensionale Wellen (1), detaillierte Schatten (2) und eine extrem realitätsnahe Beleuchtung (3) – bei diesem Anblick machen wir uns glatt vor Begeisterung ins Höschen.

So spielt sich Crysis

Die Eier können Sie auch während der Arbeit schaukeln, in *Crysis* haben Sie jedenfalls ausreichend zu tun. Tja, die Welt retten, das bedeutet eben Stress.

SCHLEICHEN

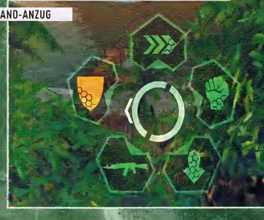
Wie im Vorgänger *Far Cry* ist überlegtes Handeln auch bei *Crysis* Pflicht. Die Tarnfunktion des Nano-Anzugs und die Nahkampfattacken ermöglichen lautlose Angriffe.

BALLERN

In *Crysis* spritzen Sie ordentlich Blei in die Gegend. Dabei nehmen Sie nicht nur Koreaner zu Lande, zu Wasser und in der Luft aufs Korn, sondern später auch außerirdischen Abschaum.

Der Nano-Anzug birgt eine Reihe Funktionen: Sie können schneller laufen, höher springen, kräftiger schlagen, mehr einstecken und unsichtbar werden. Außerdem heilt Sie der Fummel automatisch.

NANO-ANZUG



Auf der Insel warten jede Menge Missionen auf Sie. Geiseln retten, Daten besorgen und Generatoren sprengen gehören zu Ihrem täglich Brot. Das Radar garantiert stets den Überblick.

AUFGABEN ERFÜLLEN

mechanischen Muskeln bestehende Rüstung, die sich supersexy an den Träger anpasst. Das Teil ist der neueste Schrei des US-Militärs und hält einige Überraschungen parat. Per Druck auf die mittlere Maustaste erscheinen fünf Symbole rings um den Mauszeiger. Jetzt nur noch schnell eine Handbewegung in die gewünschte Richtung und schon ist die Funktion aktiviert: Zur Wahl stehen Stärke, Geschwindigkeit, Panzerung, Unsichtbarkeit und Waffenmodifikation. Das Schlaue daran: Die gewünschte Funktion ist so schnell gewählt, dass die Prozedur den Spielfluss in keiner Weise unterbricht. Mit ein wenig Übung schalten Sie schneller zwischen den Eigenschaften des Nano-Anzugs hin und her als Eminem „Bitch" sagen kann. Diese fünf Fähigkeiten machen Sie zu einem Superhelden, wenn auch zu einem ziemlich verletzlichen. Auch auf dem niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade wirken sich Projektile trotz eingeschalteter Panzer-Funktion empfindlich auf Ihren Lebensenergie-Balken aus. Und da die meisten nordkoreanischen Kämpfer Automatikwummen besitzen, gleichen Sie im Nu einem Schweizer Käse. Doch auch hier hilft Ihnen der Superanzug: Falls Sie ein geschütztes Plätzchen finden, verschwinden die Verletzungen wie von Geisterhand – wie in den *Halo*-Spielen. Das beeinflusst das Spielverhalten natürlich gewaltig. Solange Sie schnell genug davonkommen, können Sie ruhig mal in ein Rudel Gegner spurten und Radau machen. Doch nicht nur in dieser Hinsicht unterscheidet sich *Crysis* von seinem Vorgänger. Diesmal gibt es die in *Far Cry* so arg vermisste freie Speicherfunktion. Das schont die Nerven, macht aber auch schnell unvorsichtig: Die künstliche Intelligenz der Widersacher ist so hoch, dass sie ungestüm anpolternde Gegner im Handumdrehen umzingelt und von allen Seiten beharkt. Da hilft selbst die größte Treffsicherheit nichts. *Crysis* ist kein Spiel für Möchtegern-Rambos, sondern ein cleverer Shooter mit einer gehörigen Portion Taktik. Allein schon durch die

Dank der Fähigkeit Kraft hauen Sie die Feinde mit einem Schlag vom Bildschirm.

»Wieder aktiv: Rote Arme Fraktion.«

Mit einer Salve jagen wir einen Jeep in die Luft. Der Fahrer konnte gerade noch aus dem Fahrzeug entkommen.



»Bedrohung für die Menschheit: Funkmasten.«

SPRITZTOUREN WAGEN

Die koreanische Inselwelt bietet eine Reihe attraktiver Motorsportmöglichkeiten. Im Spiel düsen Sie mit Booten, Jeeps, Lastkraftwagen, Panzern und Senkrechtstartern herum.

SICH FREUNDE MACHEN

Crysis taugt nicht nur für Einzelgänger, auch Anhänger gepflegter Mehrspielergefechte kommen auf ihre Kosten. Lesen Sie dazu den Kasten „Gemeinsamer Höhe, unkt" (Seite 58).

CHAOS ANRICHTEN

Die nahezu vollständig zerstörbare Umgebung lädt zu ausschweifenden Anarcho-Orgien ein. Bäume fällen, Hütten auseinandernehmen und Fahrzeuge sprengen – so soll das sein!

SCHWIMMEN

Wassersport ist gesund und macht Spaß! Darum dürfen Sie auch ordentlich durch die Gegend paddeln und dabei die ansehnliche Unterwasserwelt bestaunen.

Funktionen des Nano-Anzugs eröffnen sich ungeahnte Möglichkeiten. Als Beispiel nehmen wir ein nordkoreanisches Militärlager auf einer Steilklippe: Mehrere schwer bewaffnete Soldaten behalten den Haupteingang aus einem kleinen Wachhäuschen heraus im Auge, während eine Handvoll Patrouillen am Stützpunkt nach dem Rechten sieht. Rundum ist das Lager durch massive Mauern gesichert. Mittels Tarn- und Sprintfunktion Ihres Kampfanzugs infiltrieren Sie das Lager quasi unsichtbar, erledigen Ihre Aufgabe und machen die Düse, bevor die Koreaner überhaupt merken, was Trumpf ist. Oder Sie setzen auf Panzerung, packen sich einen Granatwerfer auf Ihr Sturmgewehr und legen das komplette Lager in Schutt und Asche. Oder Sie aktivieren die Stärkefunktion und springen an einer unbeobachteten Stelle über die Mauer auf das Wachhäuschen und schlagen das Ding mitsamt der Gegner kurz und klein. Oder: Sie rauschen per Jeep durchs Haupttor, springen rechtzeitig ab, setzen das Vehikel mit gezielten Schüssen in Brand und nutzen die Verwirrung, um die Feinde einen nach dem anderem auszuschalten. Oder, oder, oder – Sie sehen, die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. So einfallsreich in der Wahl der Vorgehensweise ist sonst nur Kollege Fischer, wenn er sich mal wieder um die Redaktionskonferenz drücken will.

PIMP MY REVOLVER

Ihr Nano-Anzug ermöglicht ein Vielzahl an Taktiken im Kampf gegen Koreaner und Außerirdische, die Wahl der richtigen Waffe sorgt für den Feinschliff. *Crysis* präsentiert sich in dieser Hinsicht solide, das Arsenal an Bleispritzen reicht von Pistole über Schrotflinte bis zur futuristischen Alien-Frostkanone. Mit diesem gemeinen Ding verwandeln Sie die Kontrahenten im Handumdrehen in bewegungsunfähige Eisskulpturen. Wie in *Bioshock* reicht eine weitere Attacke, um den Ärmsten in tausend Stücke zu portionieren. Ähnlich einem guten Rollenspiel passen Sie die Knarren gezielt Ihren Bedürfnissen

Türkische Spezialitäten

Dass unsere Freunde vom Balkan Computerspiele programmieren können, haben Cryteks Yerli-Brüder bewiesen. Doch die Knoblauch-Nation kann mehr.

Leckere Dönerspieße



Fotos: action press (3)

Längst hat sich der Döner in Deutschland zum Nahrungsmittel Nummer 1 der Studenten entwickelt. Den Genuss bemerkt man oft noch Tage nach dem Verzehr an den lieblichen Knoblauch-Ausdünstungen, die auf Türken eine geradezu magische Anziehungskraft besitzen.

Verschleierte Überraschungen



Während die Mädels hierzulande kein Problem damit haben, den String-Tanga hinten aus der Hose spitzen zu lassen, halten sich türkische Damen oft bedeckt. Der Ehemann weiß bis zur Hochzeitsnacht nicht, worauf er sich einlässt und darf erst dann auspacken.

Wasserpfeifen



Der Konsum wird besonders von Tierschützern empfohlen, da er den Fortbestand des gemeinen Lungen-Krebses auch auf lange Sicht hin sichert. Sie tun quasi mit jedem Zug (ICE ausgenommen) etwas für den Artenschutz. Machen Sie mit!

PC ACTION-Testlogbuch
Crysis

Ein großer Tag der Spielgeschichte. Wir haben den Edel-Shooter für Sie durchgespielt. Ist das nicht nett von uns?

RALPH WOLLNER



DIENSTAG, 9.10.2007 | 12 Uhr
Prächtig gelaunt kommen wir im Cocoon Club in Frankfurt an. In Discjockey Sven Väths Nobeldisco erwartet uns eine internationale Präsentation mit dem fertigen *Crysis*-Code. Wir ignorieren das schöne Ambiente, schnappen uns zwei Direct-X-10-Rechner und starten mit der ersten Einzelspielermission, die Mehrspieler-Beta haben wir schließlich bereits ausgiebig in der Redaktion unter die Lupe genommen. Unsere Aufgabe ist es jetzt, das verschollene Forscherteam zu finden. Bei Nacht springen aus dem Flieger und segeln dem Inselreich entgegen. Da es Probleme mit dem Fallschirm gibt, landen wir irgendwo abseits des ausgemachten Treffpunkts im Wasser. Wow! Das kühle Nass sieht dermaßen realitätsnah aus, dass wir gar nicht an den Strand schwimmen wollen. Nach einem ausgedehnten Bad treffen wir uns dann doch mit den wartenden Kollegen.

DIENSTAG, 9.10.2007 | 14:30 Uhr
Das erste Level ist geschafft. Wegen der vielen Möglichkeiten, die der Nano-Anzug bietet, fiel uns der Einstieg nicht gerade leicht. Obendrein ist der Schwierigkeitsgrad auch auf der niedrigsten Stufe genauso knackig wie der Hintern von Claudia Schiffer. Während Herr Krauß tausend Tode stirbt, macht sich der verfressene Verfasser dieser Zeilen über das üppige Speisenangebot her, das von genauso üppig ausgestatteten Damen gereicht wird. Gerade als auch Maus-Legastheniker Krauß die erste Mission hinter sich gebracht hat, meldet sich ein Crytek-Mitarbeiter: Die erste Einzelspieler-Session ist vorbei. Jetzt müssen alle ihre Kopfhörer abnehmen und der Ansage lauschen – genau wie in der Schule. Als Nächstes steht eine Mehrspieler-Partie auf dem Programm. Der Moderator startet den Server und wählt den Spielmodus „Powerstruggle". Das Prinzip ist ausgeklügelt und bietet unglaublich spannende Schlachten. Ein französischer Kollege fällt vor Aufregung vom Stuhl und muss unbedingt eine rauchen, bevor er weiterspielen kann. Ein Franzose halt. (Mehr zum Mehrspieler-Modus finden Sie im Extrakasten „Gemeinsamer Höhepunkt" auf Seite 58.)

MITTWOCH, 10.10.2007 | 8 Uhr
Wir sind wieder an unserem Lieblingsort: in der PC ACTION-Redaktion. Da wir bei der Präsentation nur zwei Einzelspieler-Levels antesten konnten, überredeten wir den PR-Mano von EA, dass wir einen Rechner mitnehmen dürfen. Mit etlichen Kollegen im Rücken spielen wir, bis uns gegen 23 Uhr der Kopf auf die Tastatur klappt. Wir träumen die ganze Nacht von extrem schönen Büschen.

DONNERSTAG, 11.10.2007 | 7:30 Uhr
Verdutzt wachen wir am Arbeitsplatz auf. Die Abdrücke auf unserer Stirn entzücken die Kollegen. Uns ist das egal, wir müssen die Erde retten! Mittlerweile ballern wir uns durch die von den Außerirdischen vereisten Landschaften und erledigen einen Alien-Kämpfer nach dem anderen. Gegen Abend sind wir im Mutterschiff der Brut angekommen und richten ein Blutbad an.

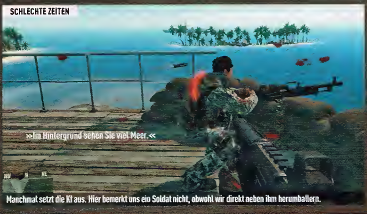
FREITAG, 12.10.2007 | 8:30 Uhr
So. Wir sind geflogen, Panzer gefahren und mit Booten über bildhübsche Wasseroberflächen gedüst. Der Artikel ist fertig – wir auch. Glücklich gehen wir nach Hause und trinken einen Bierkasten auf ex. Prost!

GUTE ZEITEN



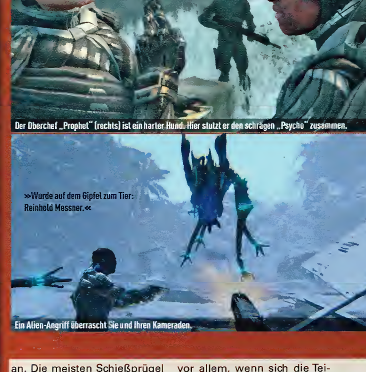
In *Crysis* kommt nie Langeweile auf. Es wird geflogen, gefahren und gelaufen. Bravo!

SCHLECHTE ZEITEN



Manchmal setzt die KI aus. Hier bemerkt uns ein Soldat nicht, obwohl wir direkt neben ihm herumballern.

Der Oberchef „Prophet" (rechts) ist ein harter Hund. Hier stutzt er den schrägen „Psycho" zusammen.



Ein Alien-Angriff überrascht Sie und Ihren Kameraden.

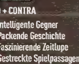
an. Die meisten Schießprügel bieten Platz für Erweiterungen wie Laser-Zielhilfe, Scharfschützenobjektiv, Granatwerfer, Schalldämpfer oder das taktische Zusatzmodul. Mit diesem bestücken Sie Ihr Gewehr mit Betäubungspfeilen, die Ihre Gegner sanft in den Schlaf schicken. Doch Vorsicht, nach einiger Zeit stehen die Schnarchnasen wieder auf und fallen Ihnen in den Rücken. Die kleinen Umbaukits sammeln Sie wie Munition, Granaten und Wummen im Lauf Ihres Inselaufenthaltes von Gefallenen auf. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen gelangen diese feinen Sachen nicht wie durch Zauberhand ins Inventar – Sie nehmen sie per Tastendruck. Das kann ganz schön nerven, vor allem, wenn sich die Teile im wunderschönen hohen Gras verstecken.



GEH MAL BADEN

In *Crysis* fummeln Sie allerdings nicht nur an Ihrem Anzug herum und heben nordkoreanische Stellungen aus, sondern erweisen sich als waschechtes Multitalent: Ähnlich wie James Bond können Sie ganz selbstverständlich auch Panzer fahren, Kampfjets durch die Lüfte manövrieren und in einem Alien-Raumschiff schwerelos für Bomben-Stimmung sorgen. Solche Aktionen, in kleine Häppchen verpackt und über das Spiel verteilt, lassen keine Langeweile aufkommen, da sie stets an den Bildschirm fesseln. Aber um ganz ehrlich zu sein,

Vergleich

 Crysis	 F.E.A.R.	 Far Cry
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Grafik-Granate	+ Intelligente Gegner	+ Gigantische Außenareale
+ Unglaublich spannend	+ Packende Geschichte	+ Mehrere Lösungswege
+ Sehr abwechslungsreich	+ Faszinierende Zeitlupe	− Durchschnittliche Story
− Leichte KI-Mängel	− Gestreckte Spielpassagen	− Kein freies Speichern
92 % EINZELSPIELER	88 % EINZELSPIELER 	84 % EINZELSPIELER (ABGEWERTET)

»Ich lass das jetzt erst einmal auf mich einwürgen.«

Mit einem gezielten Griff schnappen wir uns einen Nordkoreaner und benutzen ihn als lebenden Schutzschild. Arme Sau.

ist man die ersten Stunden eh damit beschäftigt, die bis dato in PC-Spielen unerreicht schöne Umgebung zu erkunden. Zu entdecken gibt es viel: Während Sie sich vorsichtig in die saftig-grünen Büsche schlagen, flattern aufgeregte Wildhühner und anderes Federvieh von dannen. Wer schnell genug ist, schnappt sich so einen Bratenkandidaten und wirft ihn frech in Richtung der verdutzten Widersacher. Das macht Laune, wenn es sonst auch nichts bringt. Geschickte Spieler packen sogar ausgewachsene Soldaten am Schlafittchen und erfreuen sich an der angsterfüllten Mimik und den panisch hervortretenden Augen. Praktisch: Wer einen Feind im Arm hat, bietet weniger Trefferfläche. Sollte der Typ zu schwer werden, wirft man ihn einfach dem nächsten Angreifer um die Ohren. Und wenn Sie gerade nichts anderes zu tun haben, empfehlen wir Ihnen ein ausgiebiges Bad im Südchinesischen Meer. Schöner hat Pixelwasser noch nie ausgesehen. Anders als in *Far Cry* müssen Sie sich nicht unbedingt nasse Füße holen, sondern nutzen die Fluten rein zur Entspannung oder vielleicht mal, um sich an eine ahnungslose Strandpatrouille anzupirschen. Übrigens: Dank Ihres Nano-Dingens können Sie so lange unter Wasser bleiben, wie es Ihnen beliebt.

ALLES AUSSER IRDISCH

Spätestens am Ende des ersten Levels stellen Sie fest, dass Sie es nicht nur mit quirligen Asiaten zu tun haben, sondern sich mit allerhand außerirdischem Gesocks herumbalgen müssen. Das mysteriöse Pack hat ebenfalls großes Interesse am Geheimnis der Insel und schickt Ihnen gleich eine ganze Invasionsarmee auf den Hals. Die extraterrestrische Brut erinnert stark an *Independence Day*, nur dass die Biester in *Crysis* der Gravitation trotzen und die Erdenbevölkerung mit brutalen Frostangriffen terrorisieren – sprich, es handelt sich um sehr unhöfliche Zeitgenossen. Trotz zunehmend surrealer Schauplätze wie etwa ein eingefrorener Dschungel oder das Innere eines außerirdischen Raumschiffs, gilt es also, einen kühlen Kopf zu bewahren und großzügig Blei zu verteilen. Sie merken schon, was die Hintergrundgeschichte anbelangt, verlässt man sich im Hause Crytek auf Bewährtes, die Inszenierung sucht aber dennoch ihresgleichen. Schon in der einleitenden Spielsequenz bemerkt der aufgeweckte Beobachter, dass die Kompagnons keine beliebig austauschbaren Pappkameraden sind, sondern ihre ausgeprägten Wesenszüge prachtvoll zum Ausdruck bringen. Die Cry-Engine 2 garantiert eine beinahe kinoreife Optik und sorgt dafür, dass Aussehen, Gestik und Mimik aller Charaktere verblüffend real wirken – so bringt man seine Hintergrundgeschichte natürlich besonders lebhaft an den Mann. Vor allem der Teamkollege mit dem Spitznamen „Psycho" hat es uns angetan.

Intelligenztest

Die Computerheinis benehmen sich realitätsnah und haben sogar menschliche Bedürfnisse – wir haben nachgeforscht.

Bereits beim Vorgänger *Far Cry* sorgten die wirklichkeitsnahen Verhaltensmuster der Computer-Charaktere für Jubelstürme. Bei *Crysis* gehen die Programmierer den eingeschlagenen Weg konsequent weiter und verpassen den Spielfiguren eine Portion Hirnschmalz, von der manche Blondine nur träumen kann. Doch die Computer-Fuzzis stellen sich nicht nur clever auf Ihre Vorgehensweise ein, sondern scheinen ein richtiges Eigenleben zu führen: Wachmänner stellen sich auf den Steg und pinkeln ins Meer, andere unterhalten sich über Neuigkeiten des Forschungsteams. Außerdem geben sich die Feinde gegenseitig Anweisungen, warnen ihre Kollegen mit einer Leuchtrakete und passen ihr Vorgehen an das gegebene Terrain an. Klasse!





Das Delta-Team hat sich in einer Jeep-Kolonne verkrümelt und nimmt die Aliens mit dem Bord-MG ins Visier.

Wir haben beinahe den Eindruck, dass unser Leserbriefonkel Fränkel als Vorbild diente.

VOLL AUF DIE OHREN

Über die Grafik brauchen wir Ihnen vermutlich nicht mehr viel zu erzählen, mit *Crysis* schnellt die Optik-Messlatte in ungeahnte Höhen. Virtuell am Strand entlangschlendern und aufs Meer hinausblicken, ist hier mitunter sogar schöner, als real über einen Strand zu schlendern und aufs Meer hinauszublicken – fantastisch! Auch die Geräusche aus den Lautsprechern könnten angenehmer kaum sein, satte Explosionen dröhnen Ihnen in den Ohren, Gewehrschüsse pfeifen hörbar knapp an Ihrem Kopf vorbei – auch hier spielt der Edel-Shooter in der Champions League. Trotzdem eignet sich *Crysis* nicht für jeden: Ein hoher Gewaltanteil gepaart mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad ist nicht jedermanns Sache. Sie dürfen zwar jederzeit die Schwierigkeitsstufe wählen, doch selbst der Einsteiger-Modus bringt sogar genreerprobte Spieler ins Schwitzen. Nett: Im nur für Profis zu empfehlenden Delta-Schwierigkeitsgrad sprechen Ihre asiatischen Widersacher tatsächlich Koreanisch statt Deutsch. Dadurch wissen Sie auch nicht, was die Feinde aushecken – es sei denn, Sie heißen Sun Lie Fan oder so.

DAS WORT ZUM SONNTAG

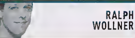
Far Cry hat sich wirklich gut verkauft, die Japaner fanden den Titel sogar so gut, dass sie ihn in ihre Muttersprache übersetzten. Nur die Verkaufszahlen in den USA ließen zu wünschen übrig. Um das zu ändern, steckt Crytek die Spieler in das amerikanische Delta-Team und setzt als Gegner nordkoreanische Soldaten ein. Das soll den amerikanischen Patrioten natürlich bei den Nüssen packen – ein wirklich geschickter Schachzug. Jürgen Krauß/Ralph Wollner

Info: www.crysis-game.com



JÜRGEN KRAUSS

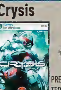
Als einer der Ersten weltweit an einem *Crysis*-Test zu sitzen, erfüllt mich dermaßen mit Stolz, dass ich am liebsten allen die lange Nase zeigen und „Äääätsch" rufen möchte! Zwar mache ich mir damit wohl wenig Freunde, aber wer braucht schon Freunde, wenn er stattdessen solch ein Spiel haben kann? Spaß beiseite, die Grafik ist besser als die Realität (zumindest, wenn ich in die Visagen meiner Kollegen blicke), der variantenreiche Spielverlauf hält mich durchgehend auf Trab und sogar die an sich flache Hintergrundgeschichte schlägt dank ausdrucksstarker Charaktere ein wie eine Bombe. Ich gehe jetzt eine neuen PC kaufen.



RALPH WOLLNER

Wow, genau wegen solcher Spiele liebe ich meinen Job. Anfangs hatte ich Bedenken, dass neben all der Grafikpracht das eigentliche Spiel auf der Strecke bleibt, aber dank innovativer Ideen wie dem Nano-Anzug verpasst Crytek dem Spitzentitel viele taktische Freiheiten. Ja, ja ich weiß – wir haben *Bioshock* auch eine 92er-Wertung verpasst. Bitte lassen Sie mich erklären: Während der Unterwasser-Shooter von Take 2 ein surreales Gesamtkunstwerk ist, bei dem vor allem das Angst macht, was man nicht sieht, haut einem *Crysis* die Story gnadenlos und optisch bildschön verpackt direkt auf die Nase. Wir empfehlen: nimm zwei!

Crysis




PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	16. November 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Crytek
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,8 GHz CPU (XP), 3,2 GHz CPU (Vista), 1 GB RAM (XP), 1,5 GB RAM (Vista), 12 GB HD, 256-MB-Grafikkarte mit Shader-Modell 3

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch (Instant Action), Powerstruggle

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	95%
SOUND	93%
STEUERUNG	92%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASSWERTUNG:	**100%**
Gelegentliche KI-Aussetzer	- 4%
Manche Levels spielen sich zu monoton	- 2%
Schwieriger Spieleinstieg	- 2%

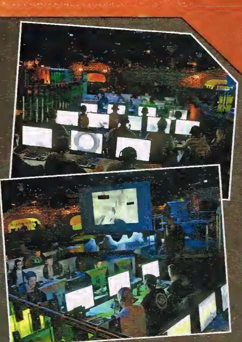
HERAUSRAGEND
Optikgranate mit genialen Spielmomenten und vielen taktischen Möglichkeiten.



Kein stilles Örtchen

Unser Testbericht war eine schwere Geburt. Das lag vor allem an den ungewöhnlichen Bedingungen. Wir klären auf.

Für besondere Titel nehmen wir gern jedwede Hürde in Kauf. Und beim Test von *Crysis* kreuzten davon zahlreiche unseren Weg. Der ohnehin knappe Testzeitraum schmolz deutlich, als uns die Nachricht von Problemen in EAs Presswerk erreichte. Wie, keine Version für den Test? Noch bevor wir uns aus dem Fenster stürzen konnten, lud uns die Firma zur Entschädigung nach Frankfurt zum Pressetermin ein. Unsere unbändige Freude trübte sich vor Ort abermals, als wir nur zwei Einzerspielerlevels zum Test serviert bekamen. Da spendete auch die vorzügliche Bewirtung keinen Trost. Also fingen wir spontan an zu heulen und hörten erst wieder auf, als ein Rechner mitsamt kompletter *Crysis*-Installation sicher in unserem Kofferraum verstaut war. Zurück in den Verlagshallen verbrachten wir die folgenden 60 Stunden quasi durchgehend damit, die Kampagne durchzuspielen. Ganz nebenbei fummelten wir sieben Seiten Test zusammen, schickten gefühlte 666 Screenshots zur Prüfung an völlig genervte EA-Herren und vertrieben übermäßig speichelnde Kollegen von unserem Schreibtisch. Wenn Sie diese Zeilen lesen, müssten wir das Krankenhaus wieder verlassen haben. Und bitte nicht wundern: Mit unserer Version durften wir keinen Prüfstand anfertigen.





Fahrzeuge sind für einen Trupp Soldaten keine übermächtigen Gegner. Leicht gepanzerte Hogs erlegen Sie notfalls auch allein.

»Mit Vorsicht zu genießen: freie Parklücken im Irak.«

Schnapp sie dir!

„Extrawurst, Extrawurst!" Herausgeber Activision legt eine Sammler-Edition auf!

Für zehn Euro mehr (also rund 55 Tacken) krallen sich Sammler die limitierte Sonderausgabe von *Enemy Territory: Quake Wars*. Für die sauer verdienten Kröten gibt es eine Pappschachtel, zehn Sammelkarten und eine DVD mit Videos, Bildern und Klingeltönen. Nicht schlecht! Nur das Titelbild (l.) ist irgendwie nicht so hübsch wie das der normalen Ausgabe.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Strogg'n'Roll, Baby!

Normalerweise freut sich niemand über eine bevorstehende Alien-Invasion. Strogg aber sind bei uns immer gern gesehen.

„Repariert unseren MKP!", dröhnt es aus den Helmlautsprechern des Soldaten. Geduckt sprintet er über eine regennasse Straße, dicht gefolgt von tödlichen Plasmasalven. Mit einem kinoreifen Hechtsprung wirft sich die sehnige Gestalt im Schutze des Mobilen Kommandopostens (MKP) in den Matsch und zückt einen Schraubenschlüssel. Wenige Sekunden später ist das Vehikel notdürftig geflickt und setzt seinen Weg ins Zielgebiet fort. Der Techniker erhebt sich erleichtert – und bemerkt einen Kameraden, der mit gezücktem Messer und diabolischem Grinsen hinter ihm im Regen steht. Die Erkenntnis kommt zu spät: ein Infiltrator! Bevor der Überrumpelte seine Waffe ziehen und einen warnenden Funkspruch absetzen kann, sticht der getarnte Strogg zu.

GEH IN DIE GESCHICHTE EIN

Geht es nach id Software und Splash Damage, den Entwicklern des Mehrspieler-Shooters *Enemy Territory: Quake Wars*, den Sie in der Ego-Perspektive spielen, steht Ihnen in knapp 60 Jahren eine Begegnung der dritten Art bevor. Doch landen weder grüne Männchen noch rote sprechende Haarknäule vom Melmac auf der Erde, sondern haufenweise Strogg. Ähnlich wie Klaus „Ich bin schwul und das ist gut so!" Wowereit sind die Strogg unfähig, sich zu reproduzieren. Sie durchforsten deshalb das Weltall nach bewohnten Planeten, um sich die Bevölkerung als biologisches Ersatzteillager einzuverleiben – im wahrsten Sinne des Wortes. Aber die Menschheit wehrt sich und schickt der Invasion die Global Defense Force (GDF) entgegen. Erwarten Sie keine oscarreifen Handlungsstränge, der Fokus liegt auf ungetrübter Mehrspieler-Action. Sie treten zwar auch allein gegen Computergegner (Bots) an, aber wie beim Sex gilt: Mit echten Menschen macht es mehr Spaß.

MISSIONARSSTELLUNG

Das Spielprinzip ist simpel: Eine Partei greift an, die andere verteidigt. Auf jeder der zwölf



Um den MKP ans Ziel zu bringen, folgen drei GDF-Techniker dem Vehikel. Das Fahrzeug-Abwehr-Geschütz der Strogg macht die Sache kompliziert.



Per Maschinengewehr nimmt der Spieler den anstürmenden Strogg-Versorger aufs Korn. Fast im Sekundentakt erschüttern Explosionen die Karte.

Karten hangeln Sie sich entlang einer Reihe von meist abwechslungsreichen Missionen – Steuerungen hacken, MKP eskortieren, Kanäle fluten, das ganze Programm eben. Die drei Spielmodi Ziel, Stoppuhr und Kampagne unterscheiden sich dabei lediglich in Zahl und Reihenfolge der Schauplätze. Der Mangel an Spielvarianz mag langweiliger als Frau Merkels Privatleben scheinen, uns ist aber ein ordentlicher Modus allemal lieber als vier schlampige. Seltsamerweise sind uns aber vier Schlampen lieber als eine Ordentliche. Komisch. Der aufgabenorientierte Spielmotor zwingt Sie stets mitten ins Geschehen. Sie brauchen also keine planlose Flaggenhatz zu fürchten. Das Spiel serviert Ihnen durchweg klassenspezifische Missionen – Sie wählen nur noch und legen los. Ihre Helm-Anzeige weist Ihnen dabei den Weg. Orientierungspfeifen wie Kollege Fränkel wissen das zu schätzen. Zugegeben, der vollgepfropfte Bildschirm wirkt überladen, verhält sich aber wie ein hässlicher und doch arbeitswütiger Praktikant: Erst widert er Sie an, nach einiger Zeit möchten Sie ihn aber nicht mehr missen.

KLASSE STATT MASSE

Verzeihen Sie uns das flache Wortspiel, aber das Klassensystem von *Enemy Territory: Quake Wars* ist klasse. Wo andere Mehrspieler-Shooter Rollen als überflüssigen Ballast mitschleppen, ist hier ein ausgewogenes Team für den Erfolg ausschlaggebend. Ein Beispiel finden Sie im Kasten „So spielt sich *Enemy Territory: Quake Wars*" auf der nächsten Seite. Der Entwickler Splash Damage, der schon mit *Wolfenstein: Enemy Territory* sein Verständnis von Mannschaftsspiel bewies, hat diesbezüglich im Genre die Nase weit vorn. Von zehn mitgelieferten Klassen spielen sich immer zwei nahezu identisch: Strogg-Versorger entsprechen GDF-Sanitätern, Strogg-Infiltranten den GDF-Geheimagenten und so weiter. Mannschaftsdienliches Spiel wird mit Waffenverbesserungen und Beförderungen belohnt, wobei bei *Enemy Territory: Quake Wars* nur Ranger-höhungen über das Rundenende hinaus erhalten bleiben.

SCHWERES GERÄT

Die GDF bedient sich konventioneller Bleispritzen wie Schrot-

Geschichtsstunde

Der Vorgänger von *ET: QW* ist gleichzeitig der Nachfolger. Verwirrt? Weiterlesen!

Vom Spieldesign her hat *Enemy Territory: Quake Wars* zwei Vorfahren: *Quake 4* und *Wolfenstein: Enemy Territory* (das wir für Sie in der aktuellen Version auf unsere DVD gepackt haben!). Die Story handelt vom ersten Angriff der Strogg auf die Erde zwischen den Jahren 2060 und 2065 – und spielt damit zeitlich vor *Quake 4* und Teil 2. Quasi die Vergangenheit der Zukunft. Paradox, oder?

Stroggifizier dich!

Strogg verbessern sich mit menschlichen Körperteilen. Das empfehlen wir:

Die Leber von Harald Juhnke



Foto: action press

Ja, der Mann ist tot. Das wissen wir auch. Aber das Organ scheint ja einfach unverwüstlich. So viel wie diese hält sicher keine andere Leber auf unserem Planeten mehr aus. In diesem Sinne: Prost!

Die Gliedmaßen von Chuck Norris

Foto: action press



Damit ließen sich schwächliche Arme und Beine ersetzen. Mit solch einem knallharten Komplettpaket liegt man immer richtig – sofern man nicht zufällig auch das Teil mit dem schauspielerischen Talent erwischt.

Den Busen von Pamela Anderson



Nicht nur Autofahrer brauchen gute Hupen. Auch Online-Volontäre wie Kollege Gürnth (Bild) hätten dadurch Vorteile. Dann wäre er endlich frauenunabhängig und könnte an sich herumspielen, statt immer nur rumzujammern.

So spielt sich Enemy Territory: Quake Wars

Gerade Genre-Neulingen kommt der Einstieg in *Enemy Territory: Quake Wars* vielleicht eine Spur zu hart vor. Damit Sie wissen, wie der virtuelle Hase läuft, erklären wir Ihnen anhand der Karte Slipgate beispielhaft, wie die angreifende GDF die Reihen der Strogg aufmischt und den Rundensieg nach Hause trägt.



1 ABSPRINGEN

Zu Rundenbeginn (wie auch nach dem virtuellen Ableben) starten GDF-Soldaten per Fallschirm ins Geschehen. Strogg-Streitkräfte hingegen plumpsen einfach vom Himmel. So oder so sehen Sie gleich bei Spieleintritt, wo auf der Karte gerade die Schlacht tobt.

2 BALLERN

Einmal gelandet, bleibt Ihr Lauf nicht lange kalt. Mit einem standesgemäßen Waffenarsenal pusten Sie nicht nur Infanteristen, sondern auch Fahrzeuge locker weg. Hier offenbaren sich die *Quake 4*-Wurzeln. Die temporeichen Gefechte machen Laune.

3 HACKEN

Nur Geheimagenten und Infiltratoren können Missionsziele erfüllen, bei denen ein Computer zu hacken ist. Auf der Karte gilt es, eine Steuerung zu übernehmen, um ein Teleportationstor für den Mobilen Kommandoposten (MPK) der GDF zugänglich zu machen.

4 REPARIEREN

Techniker und Konstruktoren bauen Abwehrgeschütze, legen Minen und reparieren Fahrzeuge. Während die GDF den MKP durch das Teleportationstor (Slipgate) karrt, sollten stets Techniker bereitstehen, um das Kettenfahrzeug in Schuss zu halten.

5 DEN MKP POSITIONIEREN

Hat der MKP das Slipgate passiert, setzt er seinen Weg im frostigen Alaska fort. Dank hilfreicher Markierungen weiß der Pilot stets, wo er das fahrende Monstrum abstellen muss. Ist er korrekt positioniert, rücken die GDF-Truppen weiter vor.

6 HEILEN

Als Sanitäter und Versorger haben Sie alle Hände voll zu tun. Sie geben angeschlagenen Mitstreitern nämlich nicht nur Medizin und Stroyent, sondern holen auch bewusstlose Kameraden etwa per Defibrillator ins Leben zurück.

7 ARTILLERIE ANFORDERN

Feindliche Selbstschussanlagen legen Sie am besten aus sicherer Entfernung lahm. Feldagenten und Oppressoren stellen dazu Artillerie-Geschütze auf und markieren per Fernglas das Ziel. Alternativ ordern Sie ein Bombardement mittels Rauchgranaten.

8 DEN KERN SPRENGEN

Das finale Ziel auf der Karte Slipgate ist die Sprengung des Nexus-Turmkerns. Ein GDF-Soldat pappt dazu eine Sprengladung an den Kern und programmiert den Zeitzünder. Vorsicht: Gegnerische Konstruktoren können solche Ladungen auch entschärfen!

»Hat abgenommen: Boba Fett.«

Ein Strogg-Aggressor (Mitte) greift mit seiner Blitzpistole einen GDF-Kameraden (links) an. Um den Feldagenten zu retten, eilen wir dazwischen.

»Alternatives Ende: *Die Brücken am Fluss.*«

Der beschädigte Anansi-Angriffskopter bringt sich in Sicherheit. Die Karten sind klein, dennoch fügen sich die Fahrzeuge gut ins Geschehen ein.

flinten, Pistolen oder Sturmgewehren. Ersatzmagazine hat der Feldagent im Gepäck. Die Strogg hingegen greifen auf futuristische Implantat-Waffen zurück. Entsprechend nutzen sie statt herkömmlicher Munition sogenanntes Stroyent, das gleichzeitig als Lebenssaft herhält. Für ordentlich Tinte auf dem Füller sorgt der Strogg-Versorger, der mit orangefarbenen Stroyent-Kapseln um sich wirft. Außerirdische Invasoren dürfen zudem mit Teleportationskanonen rumballern, wohingegen die Erdenstreitkräfte nur über lahme Spionagekameras verfügen. Trotz solcher Asymmetrien wirkt *Enemy Territory: Quake Wars* gut ausbalanciert und krankt nicht am „Ich habe die Mörderwumme und mache alles platt"-Syndrom.

HAST DU DAS FAHR-ZEUG DAZU?

In einen futuristischen Krieg gehören die passenden Vehikel: Schwebepanzer, Anansi-Angriffskopter und Ikarus-Jet-Packs erhöhen die Spielgeschwindigkeit und fügen sich wunderbar in die abwechslungsreichen Schauplätze. Besonders schön: Die 13 Fortbewegungsmittel sind bezwingbare Gegner, selbst schwere Cyclops-Walker gehen unter gemeinschaftlichem Gewehrfeuer fix in die Knie. Auf Abwehrgeschütze und Raketenwerfer reagieren die Kolosse gar noch allergischer. Die kleinen Karten wären zwar auch per pedes locker zu durchqueren, dafür macht aber das Umherheizen mit den Blechschleudern zu viel Spaß.

DIE MISCHUNG MACHT'S

Ihre Einsatzorte sind über den Globus verteilt und variieren eindrucksvoll von schneebedeckten Hügeln über staubige Canyons bis zu bewaldeten Landstrichen. Die im Vergleich zu Genre-Konkurrenten wie *Battlefield 2142* putzigen Kärtchen eignen sich optimal für 16 Spieler – theoretisch gibt es jedoch keine Obergrenze. Das hätten wir uns variabler gewünscht. Dafür sind Lauf- und Fahrwege erträglich und nur ob des häufig eintretenden Bildschirmtodes stellenweise einen Tick zu lang. Der rasante Spielverlauf und die vertraut wirkenden Gefechte locken vor allem *Quake 4*-Umsteiger umgehend und kopfüber ins Getümmel – schneller Tod, nervige Wartezeit und erneuter Fußmarsch inklusive. Lassen Sie es also ruhig angehen.

SO SIEHT'S MAL AUS ...

Optisch ist *Enemy Territory: Quake Wars* durchaus ein Genuss, wenn auch mit einer weniger schokoladenen Seite. Einerseits hauen uns die Möglichkeiten der aufgepeppten *Doom 3*-Engine aus den Socken: bombastische Außenareale, speichelflussanregende Explosionen und grafisch leckere GDF-Truppen. Andererseits vermiesen uns detailarme Strogg, langweilige Räume und matschige Texturen die Laune. Die vor-

Testlogbuch

Enemy Territory: Quake Wars

Aller Anfang ist schwer. Halten Sie durch, es lohnt!

JÜRGEN KRAUSS

DIENSTAG, 11.9.2007 | 12:30 Uhr
Ich erwache schweißgebadet aus einem Albtraum. Jo Hesse stand im knappen Ballettröckchen vor mir und präsentierte mir eine Testversion von *Bambi: Ein Rehkitz allein im Wald.* Argggh hh. Ich mache das Licht an und wundere mich, dass außer mir immer noch keiner in der Redaktion ist. Ungesehen schleiche ich mich in Herrn Hesses Büro und nehme vorsorglich die DVD von *Bambi* aus der Hülle und tausche Sie mit der von *Enemy Territory: Quake Wars.* Mit einem zufriedenen Grinsen schlafe ich wieder ein.

DIENSTAG, 11.9.2007 | 14:11 Uhr
Ich wache auf, als Herr Hesse (ohne Röckchen, dafür in Kartoffelsackhosen) vor mir steht und mir mit den Worten „Hier, dein erster großer Test" die DVD-Hülle von *Enemy Territory: Quake Wars* unter die Nase hält. Verdammt. Auf der Suche nach etwas Essbarem erspähe ich wenig später die *Bambi*-DVD im Mülleimer. Puh, da habe ich aber noch mal Schwein gehabt.

MITTWOCH, 12.9.2007 | 16:02 Uhr
Nach drei Runden gegen Bots (auf leichter Stufe) bin ich guter Dinge und stürze mich frohen Mutes auf einen mit Splash-Damage-Entwicklern gefüllten Server. Freundlich begrüße ich die Anwesenden: „Prepare to die, suckers!" (*Anm. d. Red.: die Übersetzung ersparen wir Ihnen*). Meine darauf folgenden Flüche (wegen der hohen Schlagzahl in Sachen Bildschirmtod) wiederhole ich aus Jugendschutzgründen nicht.

DONNERSTAG, 13.9.2007 | 17:48 Uhr
Ich habe 24 Stunden durchgehend geübt und im erneuten Match gegen die Jungs von Splash Damage einen ersten Kill erreicht. Das hast du nun davon [SD]JFK! Er nimmt mir meinen Teamkill aber nicht übel. Weichei!

FREITAG, 14.9.2007 | 15:52 Uhr
Langsam habe ich den Bogen raus, als Strogg-Oppressor stieg ich eben in Rang 3 auf. Schade, GDF-Soldaten bekommen schönere Titel verpasst. Je länger ich vor dem Spiel sitze, desto besser fühlt es sich an. Um 16 Uhr kommt der Postbote, um die Testversion abzuholen. Vorsorglich packe ich die DVD von *Enemy Territory: Quake Wars* wieder in die *Bambi*-Hülle, stehle mich heimlich nach Hause und spiele weiter.



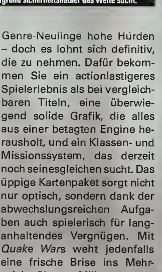
Ständig knallt und rumst es. Und Sie sind mittendrin.

Solche fad gestaltete Räume sind keine Seltenheit.



Der Desecrator-Hovertank ist angeschlagen und explodiert gleich, während der GDF-Soldat im Vordergrund sicherheitshalber das Weite sucht.

ab hochgelobte sogenannte Megatexture-Technik sorgt zwar für wiederholungsfreie Pixeltapeten bei Landschaften, bei näherem Hinsehen fallen aber auch die der Komprimierung geopferten Details ins Auge. Die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ab 16 Jahren freigegebene Version ist ungeschnitten und bis auf die deutschen Texte identisch mit der internationalen Fassung. Damit schielen die Entwickler mit dem Spiel klar in Richtung E-Sport-Ligen. Unsere kranken Gehirne vermissen allerdings trotzdem Splatter-Effekte und roten Pixelsaft. Die Beschallung hingegen ist solide und bietet wenig Grund zur Beanstandung, lediglich die immer gleichen Funksprüche nerven – vor allem dann, wenn Bots mit von der Partie sind. Das zärtlich gehauchte „Oh, gern geschehen!", eines eben geheilten GDF-Soldaten klingt ohnehin mehr nach Finger im After als nach militärischem Funkverkehr.



SEI KEIN WEICHEI

Eines steht fest, *Enemy Territory: Quake Wars* ist nicht nett zu Anfängern. Kein Tutorial, ein eingangs unübersichtlicher Spielbildschirm und ein mäßiger Einzelspielerteil sind für Genre-Neulinge hohe Hürden – doch es lohnt sich definitiv, die zu nehmen. Dafür bekommen Sie ein actionlastigeres Spielerlebnis als bei vergleichbaren Titeln, eine überwiegend solide Grafik, die alles aus einer betagten Engine herausholt, und ein Klassen- und Missionssystem, das derzeit noch seinesgleichen sucht. Das üppige Kartenpaket sorgt nicht nur optisch, sondern dank der abwechslungsreichen Aufgaben auch spielerisch für langanhaltendes Vergnügen. Mit *Quake Wars* weht jedenfalls eine frische Brise ins Mehrspieler-Shooter-Milieu. Jürgen Krauß

Info: www.enemyterritory.com



JÜRGEN KRAUSS

Eingangs hatte ich ein paar Probleme mit *Enemy Territory: Quake Wars*. Ich erwartete stupide Nonstop-Action à la *Quake 4* und konnte mit dem ganzen Missionsgedöns nicht viel anfangen. Mit jeder Spielstunde aber zog mich das Teil mehr und mehr in seinen Bann – letzten Endes mussten meine Kollegen mir die Testversion geradezu aus den Händen reißen. Abwechslungsreiche Schauplätze und Missionen, ein gut funktionierendes Klassensystem und jede Menge „intelligente" Action – so muss ein guter Mehrspieler-Shooter aussehen! Den nachfolgenden Kasten können Sie sich eigentlich sparen, gehen Sie lieber das Spiel kaufen!



JOACHIM HESSE

So, so, Herr Krauß. Was übrigens *ich* nachher nicht mehr lesen werde, ist Ihr Urlaubsgesuch. Ich hoffe, Sie können die Tickets für den Flug in die Karibik noch zurückgeben, hä hä. *Quake Wars* bereitet mir jedenfalls deutlich mehr Spaß, als Herrn Krauß morgens die Toiletten mit seiner Zahnbürste säubern zu lassen. Und das heißt etwas, schließlich putzt er sich danach auch noch die Zähne. Ich bin ja bei Mehrspieler-Spielen der puristische Typ und bevorzuge ein simples Deathmatch, aber dieses Spiel hat etwas, das mich fasziniert. Die Grafik ist es übrigens nicht. Von der hatte ich mir nach den ersten von den Entwicklern veröffentlichten Bildern mehr versprochen. Was soll's …

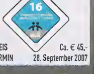
Vergleich



Spiel	Geschichte	Schauplätze	Fahrzeuge	Wertung
Battlefield 2142	Wir schreiben das Jahr 2142: Die Erde versinkt in einer Eiszeit, Asiaten und Europäer kämpfen um die verbleibenden Ressourcen.	Was gibt es in einer Eiszeit in rauen Mengen? Schnee und Eis. Kein Wunder also, dass viele der zehn Karten schneebedeckt sind.	Man könnte fast meinen *BF 2142* hätte *ET: QW* als Vorbild gedient: Mechs, Schwebepanzer, Helikopter – alles dabei.	89 % Mehrspieler
Enemy Territory: Quake Wars	Die außerirdischen Strogg fallen 2065 auf der Erde ein und liefern sich mit der GDF einen Kampf ums Überleben beider Spezies.	Die zwölf Karten sind abwechslungsreich und schick – wenn auch für lediglich 16 Spieler optimiert.	*ET: QW* bringt konventionelle Panzer, Quads und Helis auf den Schirm, aber auch Schwebepanzer, Jet-Packs und Mechs.	87 % Mehrspieler
Wolfenstein: Enemy Territory	Um 1940 streiten sich die Achsenmächte mit den Alliierten. Das Spiel befindet sich übrigens auf der beiliegenden DVD!	Von Haus aus gibt es sechs Karten voller Zweiter-Weltkriegs-Gedöns. Hier hat aber die Internetgemeinde schon kräftig nachgelegt.	In *W: ET* stehen zwar Panzer, Automobile und Lastwagen herum, der Spieler darf aber nicht einsteigen. Blöd.	80 % Mehrspieler

Enemy Territory: Quake Wars





PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	28. September 2007
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	id Software/Splash Damage
VERTRIEB	Activision
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

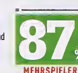
MINDESTENS
2,8 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 5 GB HD, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ziel, Stoppuhr, Kampagne; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	83 %
GRAFIK	77 %
SOUND	83 %
STEUERUNG	87 %
EINZELSPIELER	58 %

SPIELSPASSWERTUNG:	100
Überladenes HUD	- 4 %
Teils erschreckende Detailarmut bei der Grafik	- 4 %
Einsteigerunfreundlich	- 3 %
Keine zerstörbare Umgebung	- 2 %

SEHR GUT
Schnell, laut, hart und actionreich! Warum können nicht alle Spiele so sein?



87 % MEHRSPIELER

Prüfstand: Enemy Territory: Quake Wars

Ob Sie aufseiten der Menschen oder der Strogg kämpfen: Um in dem im *Quake*-Universum angesiedelten Mehrspieler-Shooter Ihr Team zum Sieg zu führen, brauchen Sie dicke Knarren, aber bestimmt keine High-End-Hardware!



MAXIMALE DETAILS: Die Texturen sehen scharf und dreidimensional aus. Die Beleuchtung ist hochwertig, Metallteile und Scheiben reflektieren das Licht (Specular-Maps). Fahrzeuge und Mauern besitzen Eigenschatten.

MINIMALE DETAILS: Die Texturen haben an Schärfe und Dreidimensionalität eingebüßt, die Vegetation am Boden hat abgenommen. Zusätzlich fehlen alle Lichtreflexionen und die Eigenschatten aller Objekte.

Tuning-Tipps

Um *Enemy Territory: Quake Wars* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 4600+
- Ein Gigabyte Arbeitsspeicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 8600 GTS

Mit 2,5 Gigahertz, 512 Megabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Die Schieberegler für „Diffuse" und „Specular" nach ganz links setzen
- Unter „Lighting Quality" „Normal" und bei „Effects Level" „Niedrig" einstellen
- Die Optionen „Weiche Partikel" und „Weiches Laub" deaktivieren
- Die Shader-Effekte auf „Normal" und den Shader-Level auf „Medium" stellen
- Bei den übrigen Optionen mit Ausnahme von FSAA/AF den maximalen Wert wählen

Mit 3 Gigahertz, 512 Megabyte Speicher und Geforce 7600 GT/Radeon X1650 XT sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- Die Regler für „Diffuse", „Bump" und „Specular" nach ganz rechts schieben
- Die Beleuchtungsqualität auf „Normal" stellen
- Die Effektstufe auf „Niedrig" reduzieren
- Bei „Shader Effects" „Normal" und bei „Shader Level" „Medium" einstellen.
- Bei allen anderen Optionen mit Ausnahme von FSAA/AF den maximalen Wert wählen

Mit einem Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.280x1.204 oder höher einstellen
- Bei allen anderen Optionen den Maximalwert wählen/einschalten
- Unter „Anisotropie" den Wert „8" und unter „Anti-Aliasing" den Wert „4x" wählen

Das Grafik-Optionsmenü von *ET: Quake Wars* – die wichtigsten Schalter!

1 Diffuse (Unschärfe): Für Effekte wie Bewegungs- und Tiefenunschärfe ist erst eine Geforce 7600 GT/Radeon X1650 XT ausreichend leistungsstark.

2 Specular: Mit Lichtreflexionen verzierte Texturen kosten Grafik-Rechenleistung. Wer um jedes einzelne Frame kämpft, sollte diese optische Aufwertung deaktiviert lassen.

3 Bump: Verzichten Sie nur dann auf das Bump-Mapping, das Texturen ein plastisches Aussehen verleiht, wenn Sie mit einer sehr schwachen Grafikkarte (Geforce 6200/Radeon X1300) spielen.

4 Lighting Quality (Beleuchtungsqualität): Eine aufwendige Beleuchtung fordert Prozessor und Grafikkarte. Ab einem Zweikern-Modell beziehungsweise Geforce 8600 GTS/Radeon X1950 Pro können Sie „Hoch" einstellen.

5 Shader Effects/Level: Reduzieren Sie die Qualität der Shader auf ein Minimum, erhöhen Sie die Leistung damit um fast 70 Prozent. Allerdings verschwinden dann viele grafische Schmankerln wie die Schatten, die weichen Partikel oder das weiche Laub. Daher empfehlen wir die Einstellung „Normal"/„Medium", bei der sich die Optik nur leicht verschlechtert und die Leistung immer noch angemessen steigt.

6 Effects Level: Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 3 Gigahertz und besitzt er nur einen Kern, verringern Sie die Qualität der Effekte auf „Niedrig".



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass mal! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT		Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO, X1800 XT, X2600 Pro/XT		Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1900 XT/XTX, X1950 Pro		Geforce 8800 GTS (640 MB), 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT	
▼ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024*
ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+/X2 3800+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 X2 4200+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 5600+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

ARBEITSSPEICHER ▼

256 MB	512 MB
1 GB	2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Obwohl der Mehrspieler-Shooter schon mit einem Einkern-Prozessor passabel spielbar ist, empfehlen wir für mehr Reserven ein Zweikern-Modell der Einsteigerklasse. Wer auf Kantenglättung und anisotropen Texturfilter verzichtet, dem reicht in 1.024x768 eine Mittelklasse-Grafikkarte wie eine 8600 GTS/7900 GT/X1950 Pro. Auf jeden Fall ausreichend: ein Gigabyte Speicher.

Layout: Anne-Marie Kandler, Jesse Grose

Der russische Spion hat sich einen fahrbaren Untersatz besorgt und versucht, aus dem Lager zu entkommen.

»Im Trend: Kunterfiguren selber machen.«

DEATH TO SPIES

Schleiche von mir!

RALPH WOLLNER

Ui, ui, ui, das ist wirklich mal eine harte Nuss. Obwohl man nach einem Weilchen den Dreh raus hat und weiß, wie man am besten vorgeht, verwandeln einen die Feinde regelmäßig in ein Sieb – und das im niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Hinzu kommt, dass *Death to Spies* eine derartig komplexe Steuerung hat, dass man fast schon Abitur braucht, um die Möglichkeiten zu überblicken. Masochisten finden mit dem Titel die Erfüllung ihrer qualvollen Träume, normale Spieler werfen gefrustet die Flinte ins Korn.

VERGLEICH

Tom Clancy's Splinter Cell 86%

BESSER

Death to Spies

SCHLECHTER

Der Anschlag 66%

Vorsicht, hier ist der Name Programm! Selten schlägt der Mattscheibentod so schnell hintereinander zu wie in THQs Spionage-Abenteuer. Kennen Sie SMERSH? Nein? Na dann tun wir mal wieder etwas für Ihre Bildung: Was sich anhört wie ein neuer Vileda-Wischmopp, ist eine geheime russische Spionage-Organisation, die nur die Härtesten der Härtesten aufnimmt. Und Sie, lieber Leser, sind natürlich mit von der Partie – willkommen im Untergrund!

WAS FÜR EINE KOPFNUSS

Death to Spies ist kein richtiger Taktik-Shooter, sondern eher ein knallhartes Denkspiel, das Sie in der Verfolgerperspektive absolvieren. Die Aufträge führen Sie im virtuellen April 1943 an die deutsch-russische Front. Sind die Szenarien auch der Fantasie der Entwickler entsprungen, weht während des Spiels doch ein äußerst realitätsnahes Lüftchen. Jeder Fehler zieht nämlich fast immer das sofortige Ableben Ihres Schützlings nach sich. Bei den Testspielen biss unser Spion im Durchschnitt alle drei Minuten ins Gras – das geht auf die Dauer sogar hartgesottenen Spielern auf den Senkel. Zum Glück gibt es eine freie Speicherfunktion, von der Sie am besten im Minutentakt Gebrauch machen.

MACH MAL LANGSAM

Man nehme die Schleicheinlagen eines *Splinter Cell* und den Realismus von *Armed Assault* – schon hat man die beiden Hauptzutaten für *Death to Spies*. Die Einsatzgebiete sind meist recht überschaubar, dafür wimmelt es von Feinden, sprich: Fiese Nazi-Soldaten sind überall unterwegs. Zu Beginn stehen Sie im Tarnanzug irgendwo in der Prärie, orientieren sich anhand der Karte und klügeln eine Route aus. Die zweite Mission als Beispiel für den Spielverlauf: Ihre Aufgabe ist es, in einem verschneiten deutschen Militärlager einen Kurier zu treffen und wichtige Geheimdokumente abzugreifen. Da Sie in Ihrer russischen Kampfgarderobe auffallen wie ein Langhaariger auf einer NPD-Demo, pirschen Sie sich von hinten an einen Wachmann heran, der sich außer Sichtweite seiner Kollegen befindet. Mit Chloroform schicken Sie den Ärmsten ins Reich der Träume, streifen seine Klamotten über und können sich nun unbemerkt umsehen. Doch Vorsicht: Einige Soldaten, besonders Offiziere, durchschauen Sie sofort. Also halten Sie sich im Verborgenen, schleichen in den Schatten anderer und erledigen Feinde. Wegen des extremen Schwierigkeitsgrades nur für Experten! Ralph Wollner

Info: www.deathtospies-thegame.com

Death to Spies





PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	12. Oktober 2007
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Haggard Games/1C Company
VERTRIEB	THQ
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, Direct-X-9c-kompatible Grafikkarte, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein echter Spion schlägt sich allein durchs Leben – kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	57%
GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	60%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Oft unfairer Schwierigkeitsgrad	-12%
Ständiges Ableben unterbricht den Spielfluss	- 8%
KI-Aussetzer	- 6%
Gewöhnungsbedürftige Steuerung	- 6%

BEFRIEDIGEND
Unglaublich schwieriges Spionageabenteuer mit sehr hohem Frustfaktor.



EINZELSPIELER

»Weihnachtsfilm mit Ottfried Fischer: *Der Schneewalzer*.«

Als deutscher Soldat getarnt, können wir uns unbemerkt fortbewegen.

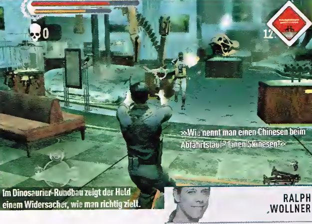
»Bei Pornofilmen unüblich: in die Gänge kommen.«

Ein deutscher Offizier hat den Protagonisten erkannt und eröffnet sofort das Feuer.

Stranglehold (Mehrspieler-Nachtest)



Beim Team-Deathmatch im kleinen Kowloon-Teehaus geht es wild zur Sache.



Im Dinosaurier-Rundbau zeigt der Held einem Widersacher, wie man richtig zielt.

Im Einzelspieler-Modus des Actionspiels *John Woo presents Stranglehold* gibt Inspektor Tequila eine klasse Figur ab. Jetzt wollen wir wissen, was mehrere Tequilas anrichten können und starten mit großer Vorfreude eine Mehrspieler-Partie. Nachdem wir ein Konto angelegt und uns für eines von sieben Szenarien entschieden haben, setzt es eine erste herbe Enttäuschung: Es gibt gerade mal zwei (!) Spielmodi: Deathmatch und Team-Deathmatch. Etwas irritiert drücken wir den Startknopf und hoffen, dass der alte Spruch „Qualität statt Quantität" auf *Strangleholds* Mehrspieler-Vergnügen zutrifft. Doch die zweite Ernüchterung folgt auf dem Fuße: Im Online-Menü ist keine einzige Partie angezeigt. Super. Also warten wir eine geschlagene Stunde, bis sich endlich eine arme Seele in den Mehrspieler-Modus verirrt. Im direkten Duell spurten und fliegen wir ein wenig planlos durch die Gegend und hoffen, auf Gegner zu stoßen. Nach einem glorreichen Sieg warten schließlich acht weitere Herausforderer auf ihre Chance. Da die Spielerzahl aber auf sechs Teilnehmer begrenzt ist, schmeißen wir den Überschuss raus und treten in zwei Dreier-Gruppen gegeneinander an. Auch das macht eine Weile Spaß – ist halt ein feines Geballer für die flotte Nummer zwischendurch. Ralph Wollner

Info: www.strangleholdgame.com

RALPH WOLLNER

Mit mir selbst spielen kann ich den ganzen Tag, deshalb finde ich es doof, dass der Mehrspieler-Modus von *Stranglehold* bis jetzt so wenig Beachtung findet. Gut, im Vergleich mit dem Einzelspieler-Abenteuer wirkt der Mehrspieler-Bereich wie eine billige Zugabe – auf Dauer bieten die Partien einfach zu wenig.





PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	90%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
EINZELSPIELER	91%

GUT **78%** MEHRSPIELER



GENRE	Action
HERSTELLER	Midway Chicago
PREIS	Ca. € 45,-
MINDESTENS	2,5 GHz, 2 GB RAM, 15 GB HD, Win XP

VERGLEICH

F.E.A.R. 85%

BESSER

SCHLECHTER

Republic Commando 77%

»Der indianische Pilot funkte S.O.S.«

Mit einer gestohlenen Dora-9 (links) macht der Spieler am Himmel von Paris Jagd auf deutsche Flugzeuge.

BLAZING ANGELS 2: SECRET WEAPONS OF WW2

Rauchendes Fest

VERGLEICH

Blazing Angels 2

SCHLECHTER

Secret Weapons over Normandy – 71% (abgew.)

SCHLECHTER

Blazing Angels – 70% (abgew.)

Ein gutes Spiel aus Rumänien – das ist ein bisschen wie ein im Vatikan produzierter Porno, dicke Äthiopier oder schlaue Frauen: fast unvorstellbar.

Yep, *Blazing Angels 2* stammt aber aus Rumänien. Und es *ist* gut! Wie im Vorgänger verkörpern Sie einen Piloten und kämpfen im virtuellen Zweiten Weltkrieg gegen die Deutschen. Aus der Verfolger- oder Cockpitsicht und in diversen Flugzeugen, die sogar ausbaufähig sind: Während der lustig luftigen Duelle winken Prestigepunkte, die Sie unter anderem in bessere Waffen oder Aerodynamikpakete investieren. Ferner fliegen bei den Einsätzen Wingmen mit, also Kollegen innerhalb einer Staffel, denen man simple Befehle erteilt.

PRO & CONTRA

Selbst wenn diesmal ein „Simulations-Modus" existiert: *Secret Weapon of WW2*, so der Untertitel, präsentiert sich letztlich als klassisches Ballerspiel. Inklusive großer Bossgegner, wie ein Zeppelin mit Geschütztürmen. *Blazing Angels 2* macht im Vergleich zum ersten Teil vor allem eines besser: Die Missionen sind nicht mehr so eintönig wie Altenheim-Bingo, sie präsentieren sich sogar richtig abwechslungsreich! Natürlich brezelt der Spieler Hunderte von Feindflugzeugen vom Himmel. Zwischendurch setzt er aber auch mal eine Spionin auf einem fahrenden Zug ab, bombardiert mit einem Doppeldecker im Sturzflug Schlachtschiffe auf hoher See oder merzt in einem gestohlenen Flieger Straßensperren in Paris aus, um der bereits erwähnten Agentin zur Flucht zu verhelfen. Bei dieser Mission sollen Sie Ihre Maschine mittels Ihrer Radarkarte am besten vorsichtig auf schmalen, Flugabwehr-freien Korridoren bewegen, um unentdeckt zu bleiben. Es handelt sich quasi um einen „Schleich"-Level in der Luft. Witzig, aber stellenweise unverschämt schwierig! Eine Menge Spaß versauen einem die Entwickler mit dem beknackten automatischen Speichersystem: Wer nicht Superman heißt, muss etliche Abschnitte häufiger spielen, weil er regelmäßig abnibbelt. Geschieht dies, geht's zurück zum bis dato letzten Kontrollpunkt, wo Sie oft mit einem bereits beschädigten Flieger vorliebnehmen müssen. Pfui!

MEHR SPIELER, MEHR SPASS!

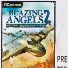
Richtig klasse finden wir den Mehrspieler-Modus. Zum einen, da er viele Varianten bietet, zum anderen, weil Sie die Kampagne zusammen mit Freunden daddeln dürfen. Mehr davon! Harald Fränkel

Info: www.blazingangels2.com

HARALD FRÄNKEL

Prima, ich bringe bei meinem nächsten Zahnarzttermin meine Tastatur mit und Onkel Doktor kann anhand der Frust-Biss-Spuren Inlays bauen ... *Blazing Angels 2* ist stellenweise unfairer als das Leben. Eine Storypräsentation mit Filmchen im *Wing Commander*-Stil hätte zudem mehr hergemacht als die Comicstrip-Optik, wobei auch noch die deutschen Untertitel oft kaum lesbar sind! Zu den unsterblichen Kampfgenossen baue ich ebenso keine Beziehung auf. Schade, ohne diese Macken wäre das Spiel super. So bleibt „nur" ein „Gut".

Blazing Angels 2





PREIS Ca. € 48,-
TERMIN 27. September 2007

GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft Rumänien
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Multilingual/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, 64-MB-Grafikkarte (Shader 2.0), 7 GB Festplattenplatz, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Max. 16 Spieler: 6 Modi für Einzelkämpfer und Staffeln, 3 Kooperativ-Varianten; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	80%
SOUND	69%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Frustrierendes Speichersystem mit Kontrollpunkten	-10%
Kein Schwierigkeitsgrad einstellbar	- 6%
Mäßig präsentierte Story	- 5%
Steuerung gewöhnungsbedürftig	- 3%

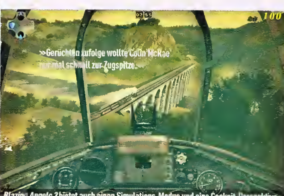
GUT
Flotte Ballerei für erfahrene Spieler – im Mehrspieler-Modus richtig klasse!

76% EINZELSPIELER



»Das Zäpfchen war so gut wie im Arsch.«

Die Spitfire V verwandelt den deutschen Zeppelin in Schweizer Käse.



»Gerüchten zufolge wollte Colin McRae nur mal schnell zur Zugspitze.«

Blazing Angels 2 bietet auch einen Simulations-Modus und eine Cockpit-Perspektive.



Ein Guardian (Beschützer) beendet mit seinem Schwert das elende Dasein eines Dämons.

HELLGATE: LONDON

Teufel-Austreibung

Dafür zahlst du!

Hellgate: London bietet zwei Mehrspieler-Modi: einen rudimentären kostenfreien und einen kostenpflichtigen Premium-Service mit deutlich erweitertem Umfang. Aber lohnt es sich, für den zuletzt Genannten monatlich Geld abzudrücken? Wer die voraussichtlich knapp 10 Euro berappt, darf mehr Charaktere erstellen (zwölf statt drei), erhält ein größeres Bankschließfach, kann Gilden gründen und sich über zusätzliche Online-Spielmodi freuen. Darüber hinaus erhalten nur sogenannte Elite-Spieler Zugriff auf neue Inhalte, die Entwickler Flagship Studios in den kommenden Monaten nachschieben will. Einen ausführlichen Test der Elite-Vorteile finden Sie dann in der nächsten PC ACTION. Die einzige Alternative zur monatlichen Pauschale ist eine Mitgliedschaft auf Lebenszeit, die in Deutschland im Moment aber nur im Rahmen der Vorbestellungsaktion von Gamestop angeboten wird (www.gamestop.de).

»Neue Perspektive: Tunnelblick.«

In jedem Abschnitt stehen Fässer, die unter Beschuss explodieren und Feinden Schaden zufügen.

»Von fleißigen Kinderhänden geknüpft: Flammenteppich.«

Wer über einen Raketenwerfer verfügt, kann seinen Widersachern mächtig einheizen.

»Teuer: Walkampf.«

Der Endgegner des dritten Akts ist ein riesiges fliegendes Auge. Ebenso widerlich wie widerstandsfähig.

»Sonst nur in Polen üblich: Klauen.«

Dieser gigantische Gegner hetzt kleine fledermausartige Monster auf Sie.

„Den Teufel mit dem Beelzebub austreiben" – zweieinhalb Jahre nach der *Hellgate*-Ankündigung machen die Entwickler Ernst!

Ein Unglück kommt selten allein, heißt es nicht umsonst. Aber woher hätten die Menschen in London wissen sollen, wie schlimm es wirklich kommen würde, als sich plötzlich ein Dimensionstor in der Weltstadt öffnet? Es dauerte nicht lange, da strömten Hunderttausende Dämonen aus dem Portal und verwandelten die britische Hauptstadt in Windeseile in den größten Schuttplatz aller Zeiten. Eine kleine Truppe von Soldaten ermöglichte unter Einsatz ihres Lebens aber noch zahlreichen Menschen die Flucht in gesicherte U-Bahn-Stationen. Im Jahr 2038 kämpfen die Überlebenden immer noch verzweifelt gegen die dämonischen Horden. Nichts hat sich verändert ... oder doch?

DER WEG IST DAS ZIEL!

So viel zur Vorgeschichte von *Hellgate: London*, hinter dem dieselben Köpfen stehen, die damals bei Blizzard an der *Diablo*-Serie gewerkelt haben. Normalerweise würde jetzt dieser Satz folgen: „Mehr verraten wir Ihnen an dieser Stelle nicht, um Ihnen nicht die Spannung zu nehmen." Das können wir uns getrost sparen, denn die Handlung ist bemerkenswert belanglos und vorhersehbar. Nichts von dem, was die Story des Action-Rollenspiels in fünf Akten bietet, wird Sie großartig überraschen. „Warum sollte ich *Hellgate: London* dann überhaupt noch spielen?", fragen Sie sich jetzt bestimmt. Aus demselben Grund, warum Sie sich *Krieg der Sterne: Episode 1-3* angeschaut haben, obwohl von vornherein klar war, dass Anakin Skywalker am Ende zu Darth Vader mutiert. Entscheidend ist die Action dazwischen und damit ist *Hellgate: London* geradezu vollgepackt. Ach ja: Falls Sie, wie unser filmtechnisch unterbelichteter Ostblock-Import Alex Frank die Science-Fiction-Saga nicht gesehen haben, entschuldigen wir uns in aller Form für die unverschämte Offenlegung der Handlung.

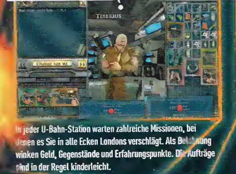
ALLER ANFANG IST GLEICH

Wie es sich für ein typisches Action-Rollenspiel gehört, folgt auf das imposante siebenminütige Intro die Charaktererstellung. Zur Wahl stehen sechs Klassen, unterteilt in drei Fraktionen. Die Templer sind die Nahkämpfer im Spiel. Dieser Gruppierung gehören die Charakterklassen Blademaster (Schwertmeister) und Guardian (Beschützer) an,

So spielt sich Hellgate: London

Die zentralen Spielelemente kommen erfahrenen Rollenspielern sicher vertraut vor. Kein Wunder, schließlich haben die Entwickler schon an den *Diablo*-Spielen mitgewirkt.

MISSIONEN ERLEDIGEN



In jeder U-Bahn-Station warten zahlreiche Missionen, bei denen es Sie in alle Ecken Londons verschlägt. Als Belohnung winken Geld, Gegenstände und Erfahrungspunkte. Die Aufträge sind in der Regel kinderleicht.

MONSTER KILLEN



Töten ist die Hauptbeschäftigung in *Hellgate: London*. Das Angebot an Gegnern ist ganz ordentlich. Von jeder Art existieren Variationen, die Ihnen mit besonderen Spezialfertigkeiten wie Blitzangriffen das Leben schwer machen.

CHARAKTER AUFLEVELN



Wenn Ihre Spielfigur eine neue Stufe erreicht, setzt Ihr Herz vor Freude kurz aus! Sobald der Effekt nachlässt, verteilen Sie schnell Fertigkeitspunkte, lernen neue Fähigkeiten und stürzen sich wieder ins Gefecht.

PC ACTION-Testlogbuch
Hellgate: London

Als eines der ersten PC-Magazine in Deutschland durften wir bei *Hellgate: London* den Dämon wecken!

WOLFGANG FISCHER



DONNERSTAG, 13.9.2007 | 0:31 Uhr
Ich habe es geschafft! Ich darf *Hellgate: London* testen! Herr Hesse hat mir gerade eine E-Mail mit den Zugangsdaten für die Mehrspieler-Betaphase weitergeleitet. Es hat sich also doch ausgezahlt, dass ich in den vergangenen Wochen mit seinem Königstiger Gassi war und rund um die Uhr seinen perversen Heißhunger auf lebendige Fledermäuse gestillt habe. Sogar die Hornhaut habe ich ihm von den Füßen genagt. Alles nur, damit der unentwegt grenzdebil grinsende Wollner den Test nicht bekommt! Oder gibt es einen anderen Grund, warum er ständig auf dem Schoß vom Chef sitzt?

DONNERSTAG, 13.9.2007 | 10:41 Uhr
Hellgate ist installiert und ich spiele schon seit zwei Stunden. Ernüchterung macht sich breit. Kein Wunder, schließlich habe ich mein letztes Bier vor 20 Minuten ausgetrunken. Das Spiel ist gar nicht mal schlecht. Mein erster Charakter, ein Blademaster (Waffenmeister), macht echt Laune. Nur die hektischen Kamerabewegungen bei dieser Nahkampfklasse sorgen allmählich für leichte Übelkeit. Könnte aber auch daran liegen, dass ich zum Frühstück eine von den Fledermäusen hatte.

FREITAG, 14.9.2007 | 10:04 Uhr
Die zweite Charakterklasse, die ich mir näher anschaue, ist ein Evoker (Beschwörer). Die Kämpfe in Ego-Perspektive sind viel besser für meinen Magen. Auch die effektvollen Spezialfähigkeiten dieser Klasse sagen mir zu. Jetzt stört mich nur noch eins: In welches Level ich auch komme – ich habe das untrügliche Gefühl, schon mal hier gewesen zu sein. Entweder ist das ein seltsamer Programmfehler oder mein monströser Kater ist dafür verantwortlich.

SONNTAG, 16.9.2007 | 3:54 Uhr
Ich habe ein wenig ~~im Internet gesurft~~ recherchiert und herausgefunden, dass die Sache mit den Levels kein Fehler, sondern ein wichtiges Spielmerkmal ist. Von „unendlicher Wiederspielbarkeit durch dynamisch generierte Levels" ist da auf der offiziellen Webseite die Rede. Na, dann will ich mal hoffen, dass die Spielabschnitte später ein wenig abwechslungsreicher sind. So ganz nebenbei habe ich übrigens erfahren, dass der Wollner sich bei Herrn Hesse einschleimt, weil er als erster *Crysis* spielen will. Was für ein Esel!

DIENSTAG, 2.10.2007 | 9:37 Uhr
Die Testversion für die Solokampagne ist endlich da. Das Intro-Video ist der absolute Hammer. Voller Vorfreude erstelle ich einen Marksman-Charakter (Scharfschütze) und stürze mich ins Londoner U-Bahn-System.

MITTWOCH, 10.10.2007 | 22:46 Uhr
Wieder macht sich Ernüchterung breit, diesmal liegt es aber nur am Spiel. Es weckt meinen Ehrgeiz als Spieler, aber es motiviert mich nicht allzu sehr zum Weiterspielen. „*Hellgate: London* scheint wie Sex mit Herrn Frank. Anfangs ist es ganz nett, aber viel zu oberflächlich und mit zu wenig Abwechslung", meint zumindest Herr Blumenthal, der mir beim Spielen immer mal wieder über die Schulter schaut, mit einem seltsamen Funkeln in den Augen. Woher er das nur so genau weiß? Egal, ich schau lieber mal, was der dritte Akt zu bieten hat. So langsam könnte ich mal wieder eine neue Wumme gebrauchen ...



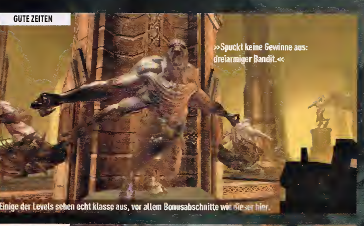
Damit haben die Blade Minions nicht gerechnet: Der Druckwelleneffekt verursacht massig Schaden.

die ihre Gegner vornehmlich mit Nahkampfwaffen auf die richtige Seite des Höllentors zurückschicken. Bei der Kabbalisten-Fraktion handelt es sich um verkappte Magier mit mittlerer Angriffsreichweite. Evoker (Beschwörer) sind darauf spezialisiert, elementare Kräfte mit einer sogenannten Fokuswaffe in mächtige Zaubersprüche zu kanalisieren. Summoner (Herbeirufer) benutzen ihre magischen Fähigkeiten, um Dämonen zu zwingen, für sie in den Kampf zu ziehen. Zur Jäger-Gruppierung gehören Marksman (Scharfschütze) und Engineer (Techniker). Der zuletzt Genannte ist ein Meister darin, kleine Roboter und Drohnen zu erschaffen, die ihn im Kampf unterstützen. Als ehemalige Soldaten verstehen sich die Marksmen bestens auf den Umgang mit schwersten Schusswaffen und könnten sogar auf größte Entfernung einer Fliege noch ein Auge ausschießen.

KÖRPER-FETISCHISMUS

Aus einer Vielzahl von Anpassungsmöglichkeiten legen Sie das spätere Erscheinungsbild Ihres neuen Helden fest. Statur, Gesichtsbehaarung, Körperschmuck, Frisur, Haarfarbe, Geschlecht, Gesichtsform und Hautfarbe – all dies dürfen Sie nach Belieben verändern. Als alte Shooter-Fans haben wir zwar die anderen Klassen angespielt, uns letztlich aber dafür entschieden, die Welt von *Hellgate: London* als Marksman zu erforschen. In der Kürze der Zeit, die uns für den Test der Solokampagne blieb, war diese Fokussierung notwendig. Wir können Ihnen jedoch versichern, dass wir in Zusammenarbeit mit unseren kompetenten Kollegen von PC Games und dem Rollenspiel-Online-Portal buffed.de alle Klassen einem ausführlichen Test unterzogen haben. Die gesammelten Eindrücke aller Tester (und das waren eine Menge!) flossen in diesen Artikel.

GUTE ZEITEN



Einige der Levels sehen echt klasse aus, vor allem Bonusabschnitte wie dieser hier.

SCHLECHTE ZEITEN

»Hat sich gehen lassen: Waschstraße.«

Die von den meisten Abschnitten versprühte Hinterhofromantik ist nicht jedermanns Sache.

Vergleich

Titan Quest Gold Edition

PRO + CONTRA
- + Abwechslungsreiche Levels
- + Interessante Fertigkeiten
- + Coole Gegenstände
- – Stellenweise zu schwer

85 % EINZELSPIELER



Hellgate: London

PRO + CONTRA
- + Coole Charakterklassen
- + Effektvolle Waffen
- – Eintönige Spielmechanik
- – Belanglose Story

81 % EINZELSPIELER



Diablo 2

PRO + CONTRA
- + Tolle Atmosphäre
- + Zahlreiche Gegenstände
- + Klasse Mehrspieler-Modus
- – Unzeitgemäße Optik



75 % EINZELSPIELER


»Woran erkennen Sie, dass die Gummipuppe entleert werden muss? An den weißen Augen!«

Die Fury sind fliegende Teufelsweiber, die durch ein Schild geschützt sind.

DIE KINDER VOM BAHNHOFSZOO Sie beginnen das Action-Rollenspiel in einer engen Gasse, wo ein kurzes Tutorial Sie mit der grundlegenden Steuerung vertraut macht. Wer schon mal einen Shooter gespielt hat, kann sich die Einführung auch sparen. Sie dirigieren Ihre Spielfiguren mit den „WASD"-Tasten durch das zerstörte London. Beide Maustasten lassen sich mit Funktionen besetzen. Zu Beginn sind diese mit dem Standardangriff jeder Klasse versehen. Im weiteren Spielverlauf ist es sinnvoll, sie mit Spezialattacken oder nützlichen Fähigkeiten zu belegen. Ob Sie *Hellgate* in der Verfolger- oder Ego-Perspektive spielen, liegt bei Ihnen – sofern Sie einen Jäger- oder Kabbalisten-Charakter gewählt haben. Bei Nahkämpferklassen haben sich die Entwickler entschieden, die Ich-Perspektive wegzulassen. Sie dürfen hier lediglich festlegen, wie nahe die Kamera von Ihrer Spielfigur entfernt ist. Ausgestattet mit diesem Basiswissen könnte sogar Ihre Großmutter die paar Zombies flachlegen, die zwischen Ihnen und dem ersten Missionsgeber stehen. Der Auftrag ist simpel: Suchen Sie nach einem verletzten Soldaten, schalten Sie alle Gegner auf dem Weg dorthin aus und finden Sie danach das Tor zur Schutz bietenden U-Bahn-Station Holborn. Dort erwartet Sie das gleiche Bild wie in allen anderen Bahnhöfen, die Sie im Spielverlauf besuchen: Templer bewachen die Ausgänge, Händler bieten Waren feil und mysteriöse Maschinen ermöglichen es Ihnen, die Ausrüstung aufzubessern. Wie das funktioniert, lesen Sie bitte im Kasten „Pimp my Gun" (Seite 80). Wer sonst dort herumhängt, hat entweder einen Auftrag für Sie oder wird für einen benötigt. Quest-Geber erkennen Sie, wie in *World of Warcraft* an einem Ausrufezeichen über dem Kopf. Ein gelbes Fragezeichen symbolisiert, dass Sie eine Aufgabe zur Zufriedenheit des Auftraggebers erledigt haben und sich eine Belohnung in Form von Gegenständen, Geld oder Erfahrungspunkten abholen dürfen. Missionen, die die Hauptstory vorantreiben, erkennen Sie an einer violetten Färbung der entsprechenden Symbole. Fast alle Aufträge laufen nach demselben einfachen Prinzip ab: Sie erhalten eine Aufgabe, überprüfen kurz anhand einer Karte des bisher aufgedeckten U-Bahn-Netzes wohin Sie müssen und reisen dorthin. Haben Sie vor Ort getötet/eingesammelt/angeklickt, was in der Missionsbeschreibung steht, geht es zurück zum Auftraggeber. Damit es nicht ganz so eintönig wird, bevölkern massig Gegner die zufallsgenerierten Levels. Erscheint der Name eines Monsters farbig über dessen Kopf, dann ist das ein sicheres Zeichen dafür, dass es sich um ein seltenes Monster oder gar einen Mini-Boss handelt, der sich zufällig gerade hier

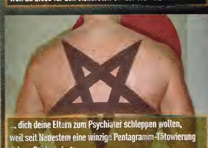
Dein Leben ist die Hölle, wenn ...


... dich deine Freundin verlassen will, nur weil du die auf den 30. Oktober vorgezogene Veröffentlichung von *Hellgate: London* mit einem bescheidenen Ziegenopfer gefeiert hast.


... weder das Einwohnermeldeamt noch deine angeblichen Freunde akzeptieren, dass du bis in alle Ewigkeit Asmodeus Blumenthal heißen willst.



... du nur noch in U-Bahn-Stationen schlafen kannst, weil du diese für den sichersten Ort der Welt hältst.


... dich deine Eltern zum Psychiater schleppen wollen, weil seit Neuestem eine winzige Pentagramm-Tätowierung deinen Rücken ziert.


»Nicht nur am 1. April gut: ein schöner Streich.«

Ein Guardian (Beschützer), zu erkennen an der Schwert-Schild-Kombo, zerlegt ein paar Zombies.


»Herr Ober! Ich habe einen Rotzlöffel bestellt und kein Rotzmesser.«

Der Kampf gegen den Endboss des ersten Akts spielt sich im Britischen Museum ab.



Diese Black Skull genannte Gegnerart gehört zu den optischen Höhepunkten bei den Feinden.

herumtreibt. Besondere Kontrahenten haben in der Regel hochwertige Beute dabei. Für Abwechslung sorgen Portale in andere Dimensionen oder Falltüren, die in Bonus-Levels führen. Dort wartet normalerweise wertvolles Gut auf Sie. Haben Sie ausreichend Erfahrungspunkte durch Aufträge oder das Ausschalten von Widersachern gesammelt, steigt Ihre Spielfigur eine Stufe auf. Dabei dürfen Sie Ihre Charakterwerte verbessern und schauen, was der Fertigkeitsbaum noch an interessanten Spezialfähigkeiten für Ihre Stufe zu bieten hat. Passive Fertigkeiten wirken immer, aktive sind zu aktivieren. Dafür steht Ihnen eine Leiste mit Schnelltasten zur Verfügung. Fähigkeiten, die Sie ständig benutzen, legen Sie am besten auf eine der beiden Maustasten. Aber Vorsicht: Spezialattacken zehren an Ihrem Kraftreservoir und sind nicht durchgehend nutzbar.

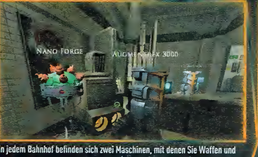
DER TEUFEL IM DETAIL

Bleibt nur noch die wichtigste Frage: Macht die wilde Hatz durch die Zufallsverliese Spaß? Obwohl sich schnell die typische Ausrüstungssammelwut einstellt, findet man zu viele Gegenstände, die nur andere Fraktionen benutzen können. Auch die Spielabschnitte bieten zu wenig Abwechslung. Selbst an den hübscheren Levels hat man sich nach dem zehnten Durchlauf sattgesehen. Monster, Charaktere und Effekte sehen hingegen durchweg gut aus, wenngleich wir uns bei einigen doch mehr Details gewünscht hätten. Weder die schlichten Aufträge noch die lieblos und unspektakulär präsentierte Geschichte motivieren besonders zum Weiterspielen. Man wird schlichtweg das Gefühl nicht los, dass den Entwickler einfach die Zeit fehlte, der Solokampagne den endgültigen Schliff zu verpassen. Wenn es einen Grund gibt, *Hellgate: London* (mehrmals) durchzuspielen, dann den, herauszufinden, wie viel Unfug und Zerstörung sich mit hochstufigen Fähigkeiten und Waffen anstellen lässt. Was uns zu den eigentlichen Stars des Spiels bringt: den Charakterklassen. Jede davon spielt sich unterschiedlich und hat ihren ganz eigenen Reiz. Wie gut die Klassen im Mehrspieler-Modus harmonieren, verraten wir Ihnen anhand der Verkaufsversion in der nächsten Ausgabe. Wolfgang Fischer

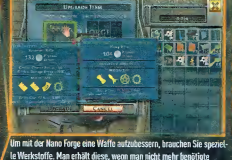
Info: www.electronic-arts.de

Pimp my Gun

Coole Waffen sind bei Shootern und Action-Rollenspielen das Salz in der Suppe. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihr Arsenal bei *Hellgate: London* noch aufwerten.



In jedem Bahnhof befinden sich zwei Maschinen, mit denen Sie Waffen und Rüstungsgegenstände aufrüsten können: Nano Forge und Augmentrex 3000. Im Hintergrund: ein Delux De-Modificator, mit dem Sie installierte Waffenmodifikationen rückgängig machen.



Um mit der Nano Forge eine Waffe aufzubessern, brauchen Sie spezielle Werkstoffe. Man erhält diese, wenn man nicht mehr benötigte Ausrüstungsgegenstände zerlegt. Das Augmentrex stattet beliebige Gegenstände gegen eine Gebühr mit besonderen Eigenschaften aus.



WOLFGANG FISCHER

Die Idee für die Hintergrundgeschichte ist ebenso fantastisch wie der Geistesblitz, Shooter-Spielmechanik mit einem Action-Rollenspiel zu kreuzen. Leider hält das fertige Spiel, zumindest als Solo-Abenteuer, nicht ganz, was sich viele *Diablo*-Fans davon versprochen haben. Das soll nicht heißen, dass es keinen Spaß macht, Höllenkreaturen mittels effektvoller Spezialfähigkeiten und mächtiger Wummen ins Jenseits zu befördern. Ein wenig mehr Atmosphäre, Liebe zum Detail und Abwechslung wäre halt schön gewesen – von einer würdigen Präsentation der Bosskämpfe oder wichtiger Story-Elemente ganz abgesehen. Vielleicht befriedigt ja der Mehrspieler-Modus meine Level-Lust.



ANDREAS BERTITS

Wenn finstere Dämonen über eine Stadt herfallen, hat das nichts mit einem Betriebsausflug der PC ACTION-Redaktion zu tun. Die Höllenbrut in *Hellgate: London* zu kloppen, macht durchaus Laune. Die vielen netten Ideen – wie Knarren, die Wespen verschießen, die Gegner zu Tode stechen – motivieren, immer noch abgefahrenere Wummen zu finden. Trotzdem fehlen mir abwechslungsreiche und interessante Missionen, eine sich im Spiel weiterentwickelnde Geschichte mit Überraschungen und Wendungen. Das ungewöhnliche Szenario hätte in der Hinsicht durchaus mehr hergegeben. Daher vermute ich stark, dass *Hellgate: London* erst im Mehrspieler-Modus zur Höchstform aufläuft.

Hellgate: London



PREIS	Ca. € 55,-
TERMIN	30. Oktober 2007
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Flagship Studios
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,8 GHz, 1 GB RAM, 7 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Einen Netzwerk-Modus suchen Sie vergebens: Wer mit anderen spielen will, muss online gehen!

PREIS/LEISTUNG	?
GRAFIK	83%
SOUND	80%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	?

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Ballern/hacken ohne Tiefgang	- 6%
Missionen	- 5%
Viel zu kleines Inventar	- 4%
95% aller gefundenen Gegenstände sind für andere Klassen	- 2%
Präsentation lieblos und steril	- 2%

SEHR GUT
Trotz des massig verschenkten Potenzials ein sehr guter Genremix, der Action-Fans anspricht.

81% EINZELSPIELER

Prüfstand: Hellgate: London

Ob Sie die Dämonenhatz mit einer verbesserten DX-10- oder mit der DX-9-Optik spielen, fest steht: Wer sich in das mit Höllenkreaturen verseuchte London wagt, braucht neben schlagkräftigen Waffen High-End-Hardware.



Bereits die DX-9-Optik macht einiges her. Die Texturen der Figuren und Objekte sehen sehr plastisch aus. Die Schatten, Licht- und Raucheffekte und die realitätsnahe Beleuchtung garantieren Gruselstimmung.

Bei der Minimaloptik fehlen alle Schatten, die Texturen wirken teilweise matschig und die Beleuchtung ist schlicht. Der Detailgrad vieler Objekte hat durch die niedrige Sichtweite rapide abgenommen.

Tuning-Tipps

Um die DX-9-Version von *Hellgate: London* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- Windows XP
- Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E6600
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7900 GTX/Radeon X1950 XTX

Um die DX-10-Version von *Hellgate: London* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- Windows Vista
- Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E6600
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GTX/Radeon HD2900 XT

Mit einem Athlon 64 3200+/P4 mit 2,6 Gigahertz, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GT sollten Sie:

- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- Unter „Shader Quality", „Shadow Detail", „Model Detail" und „Model Viewing Distance" „Low" einstellen
- Dynamische Lichter und Wetter deaktivieren
- Bei den Texturendetails „Medium" wählen

Mit einem Athlon 64 3800+, P4 mit 3,6 Gigahertz, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Bei „Shader Quality" und „Texture Detail" die Option „High" einstellen
- Unter „Shadow Detail", „Model Detail" und „Model Viewing Distance" „Medium" wählen
- Die „Dynamic Lights" einschalten
- Die Wettereffekte („Weather") ausschalten

Mit einem Athlon 64 X2 6400+/Core 2 Duo E6750, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTX/Radeon HD2900 XT sollten Sie:

- Als Auflösung 1.280x1.024 einstellen
- Alle Einstellungen auf den Höchstwert setzen beziehungsweise aktivieren
- Bei Anti-Aliasing „Medium" wählen und den anisotropen Texturfilter einschalten

Das Video-Optionsmenü von *Hellgate: London* – wichtige Schalter

[1] **Engine Version:** Wer mit einer DX-10-Karte (8600/8800 GTS/HD2900 XT) und Vista spielt, stellt hier „Direct X 10" ein. Die DX-10-Grafik bietet Effekte wie Tiefenunschärfe und eine wirklichkeitsnahe Rauchdarstellung.

[2] **Shader Quality:** Hier legen Sie die Qualität der per Pixel-Shader berechneten Lichteffekte fest. Besitzer einer leistungsschwachen Grafikkarte (Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO) wählen „Low".

[3] **Shadow Detail:** Die Schattendarstellung belastet vor allem den Prozessor. Besitzt der nur einen Kern, stellen Sie maximal „Medium" ein.

[4] **Dynamic Lights:** Um die dynamische Beleuchtung zu aktivieren, benötigen Sie mindestens einen Zweikern-Prozessor und eine Mittelklasse-Grafikkarte (Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro).

[5] **Model Detail:** Je höher der Geometriegrad der Modelle, desto stärker ackert der Prozessor. Für „High" ist ein Zweikern-Modell Pflicht.

[6] **Model Viewing Distance:** Mit der Einstellung „Low" sind entfernte Objekte und Figuren nicht mehr sichtbar. Das entlastet den Prozessor.

[7] **Texture Detail:** Reduzieren Sie den Detailgrad der Texturen nur, wenn Sie mit einer sehr schwachen Grafikkarte (6600 GT/X1600 Pro) spielen.

[8] **Weather:** Bei einem schwachen Einkern-Prozessor sorgt der Verzicht auf Wettereffekte wie Schnee oder Nebel für eine Leistungssteigerung.

OPTIONS
RESOLUTION
Show only...
REFRESH RATE
WINDOWED
V-SYNC
TRIPLE BUFFERING
[1] ENGINE VERSION
[2] SHADER QUALITY
ANTIALIASING
[3] SHADOW DETAIL
[4] DYNAMIC LIGHTS
[5] MODEL DETAIL
[6] MODEL VIEWING DISTANCE
[7] TEXTURE DETAIL
[8] WEATHER
TRILINEAR FILTERING
ANISOTROPIC FILTERING

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT		AUFSTEIGER-PC: Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO, X1800 XT, X2600 Pro/XT		SPIELER-PC: Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1900 XT/XTX, X1950 Pro		HIGH-END-PC: Geforce 8800 GTS (640 MB), 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+/X2 3800+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 X2 4200+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 5600+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

ARBEITSSPEICHER

256 MB	512 MB
1 GB	2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Sollten Sie eine Grafikkarte vom Schlage Geforce 7600 GT oder darunter besitzen, empfehlen wir den Einsatz eines Zweikern-Prozessors und die Ausstattung des Rechners mit mindestens einem, besser noch zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Schnelle Grafikkarten mit viel internem Speicher wie die Geforce 8800 GTS (640 Megabyte) garantieren ein flüssiges Spielerlebnis.

»Matt: Dämon.«

Drei gegen einen: In einem Verlies kämpft der Protagonist gegen zwei Gargoyles (das sind die Flügelviecher links und rechts) und einen halbtransparenten Riesen (Bildmitte).

LEGEND: HAND OF GOD

Ich schlitz wie ein Schwein!



„Warum drückst du dauernd W? W macht gar nichts!" Ganz schön skurril, wenn der Mauszeiger Sie anmotzt!
Aber doch, die Taste W macht sehr wohl was! Ein Druck darauf fertigt ein Bild für den vorliegenden Artikel an – zumindest haben wir es so eingestellt. Das weiß jedoch die Lichtelfe Luna, aktiv als Mauszeiger im Action-Rollenspiel *Legend: Hand of God*, nicht. Deshalb regt es sie auf, wenn wir wiederholt auf W hämmern. Überhaupt kommentiert die Gute recht häufig und bissig das Abenteuer. Targon, unser von schräg oben mit der Maus gesteuerter Klosteradept, zitiert zum Beispiel seinen Meister: „Über den Ausgang eines Kampfes entscheiden nicht Kraft und Größe allein." Lunas Antwort: „Hoffentlich weiß der Troll das *auch*!"

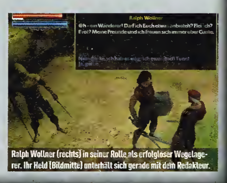
KAMPF DER GIGANTEN

Dem zuletzt Genannten sind Targons Weisheiten jedoch schnuppe. Gemächlich holt das riesige Monster mit seiner mannshohen Keule aus und brät unserem Helden eins über. Die Waffe trifft Targon in der Magengegend, die Wucht schleudert den Kämpfer meterweit durch die Luft. Als er mit dem Rücken auf dem Boden aufprallt, glaubt man gar nicht, dass er je wieder auf die Beine kommt. Doch schon einen Augenblick später richtet er sich auf, geht kurz in die Hocke und macht einen katzenartigen Sprung zum Troll. Noch bevor der Riese erneut zuschlagen kann, zerschneidet eine scharfe Klinge seine Haut und Knochen. Das Geräusch einer aufs Fleisch einhackenden Axt ist also der letzte Laut, den der Troll vor seinem Fall

Schlag deinen Liebling!

Auf unserer DVD finden Sie eine exklusive Demo von *Legend*.

Das Tollste an dieser 1,5-Gigabyte-Fassung: Sie treffen auf Ihre Lieblingsredakteure als Nichtspielercharaktere. Einige, etwa unseren PC-ACTION-kocht-Superstar Ralph Wollner, dürfen Sie sogar umlegen. Außerdem ersetzten die Entwickler sämtliche Gesundheitstränke durch Bier. So gehört sich das!



Ralph Wollner (rechts) in seiner Rolle als erfolgloser Wegelagerer. Ihr Held (Bildmitte) unterhält sich gerade mit dem Redakteur.



Auf seiner Reise hinterlässt der Held nur Leichen wie die dieser sogenannten Wildschweine.



Die kleinen, blauen Goblins greifen gern in Gruppen an. Für den Helden ist das aber kein Problem, da *Legend* ohnehin viel zu einfach ist.

Targon verkloppt auf seiner Reise auch Wildtiere wie diese Bären. Nett: Blutflecken auf der Rüstung und der Axt nach dem Kampf.

In den Dörfern warten die Bewohner auf den Recken, um ihm Aufträge zu erteilen oder Gegenstände zu verkaufen.

Dieser Zwischenboss ist vereist. Die Axt der Spielfigur verfügt nämlich über einen Kältezauber, der den Gegner kurzzeitig „kaltstellt" und dadurch verlangsamt.

wahrnimmt. Targon geht ebenfalls zu Boden – allerdings kippt er nicht um, sondern landet elegant auf seinen Füßen. Die Lichtelfe Luna bewundert seine Kampfkunst: „Wow! Ich dachte, du würdest so einen riesigen Gegner nicht besiegen!" Targon erwidert trocken: „Na ja, es war ja nur einer."

ALTBEKANNTES PRINZIP

Schlitzen, Metzeln, Köpfen – all diese Grausamkeiten veranstaltet das Duo im Namen des Allmächtigen. Nein, weder spielen Sie hier einen Inquisitoren noch die Taliban. Vielmehr jagt Targon einem uralten Artefakt hinterher, der Hand Gottes. Diese zerbrach vor ewigen Zeiten in drei Teile. Sie sollen die Splitter vereinen und mit dem dann wieder funktionierenden Ding ein Portal schließen, durch das Unmengen von Trollen, Golems, Zombies, Gargoyles und andere Fantasy-Wichte über das Königreich von *Legend* herfielen. Dazu spazieren Sie durch die Gegend, klicken mit der Maus auf allerlei Ihnen feindlich gesinntes Getier und pusten es mit Schwertern, Äxten, Armbrüsten oder gar Zaubersprüchen weg. Erlegte Feinde lassen Rüstungen, Schmuck und Waffen fallen, die Sie wiederum einsammeln und im Kampf gegen weitere Monster einsetzen. Für erlegte Biester gibt es Erfahrungspunkte. Wenn Sie genug davon gesammelt haben, steigt Targon eine Stufe auf und Sie päppeln in bester *Diablo*- und *Titan Quest*-Manier seine Werte in Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution und Intelligenz hoch. Vordefinierte Charakterklassen gibt es übrigens nicht. Stattdessen entscheiden Sie sich für zwei der fünf Talentbäume (Pfade des Kriegers, des Schurken, der Magie, der Wildnis und des Glaubens). Somit spielen Sie auch Mischcharaktere wie einen nahkampfstarken Magier. Ein ähnliches System hat übrigens bei *Titan Quest* seine Klasse bewiesen. In *Legend* funktioniert es aber mehr schlecht als recht. Zwar stecken Sie Ihre Talentpunkte in nützliche Fähigkeiten (etwa in mehr Schaden mit Einhand-

Legendäre Packung!

Für 60 Euro erhalten Fantasy-Fans eine satte Ladung Extras in der Collector's Edition von *Legend*.

Neben der Vollversion des Action-Rollenspiels enthält die pralle Packung eine Soundtrack-CD, ein Hörspiel, den Roman zum Spiel, ein Poster mit Cosma Shiva Hagen als Lichtelfe Luna, ein 48-seitiges Buch mit Artworks und ein Tattoo-Bild mit *Legend*-Symbol. Die 15 Euro Aufpreis gegenüber der normalen Version lohnen sich also!



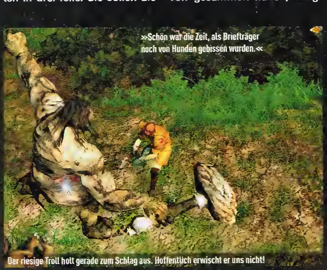
ANDREAS BERTITS

Während viele unserer Leser ihre heimliche Geliebte vermutlich mit dem Kosenamen „Hand of God" ansprechen, nenne ich meine „Rollenspiel". Deshalb daddelte ich *Legend* mit Begeisterung. Gut, das Spiel mag so kurz wie das Gemächt vom Kollegen Frank sein, dennoch hatte ich jede Menge Spaß damit ... mit dem Spiel, meine ich natürlich! Etwa zehn Stunden dauert das Abenteuer. *Legend* ist einfach so schön klassisch – genau wie ich.



ALEXANDER FRANK

Legend ist ein technisch gelungenes, spielerisch aber durchschnittliches Action-Rollenspiel. Neues im Vergleich zur Genre-Konkurrenz fehlt, die klassischen Aspekte wie die Charakterentwicklung oder die Gegenstände hinken vergleichbaren Spielen hinterher. Aber dass *Legend* so kurz wie mein Gemächt sein soll, stört mich nicht, lieber Kollege Bertits! Mit welchem Phallus kann frau schon zehn Stunden Spaß am Stück haben?



Der riesige Troll holt gerade zum Schlag aus. Hoffentlich erwischt er uns nicht!

Was für eine süße Maus!

Ihr Mauszeiger in *Legend: Hand of God* hat einiges auf dem Kasten!

Die Lichtelfe Luna verkörpert in *Legend* Ihren Mauszeiger. Die Quasselstrippe gibt Ihnen nützliche Tipps, indem sie etwa auf ein bald volles Inventar hinweist. Außerdem kommentiert sie die Handlung mit lustigen Sprüchen. Praktisch: In finsteren Verliesen leuchtet Luna dunkle Stellen aus.



Die Lichtelfe Luna begleitet Sie das ganze Abenteuer lang – ihre Kommentare lockern das Spielgeschehen etwas auf.

Testlogbuch
Legend: Hand of God

Zu Beginn top, gegen Ende eher Durchschnitt.

ALEXANDER FRANK

DIENSTAG, 25.9.2007 | 9:32 Uhr
Heute ist der erste Tag in meinem Leben, an dem ich nicht zur Arbeit gehe. Vielmehr krieche ich auf allen vieren zu meinem Schreibtisch in der Redaktion und ziehe mich mit Mühe in den Sessel. Völlig geschafft schließe ich die Augen und unterdrücke meine Übelkeit. Die neun Maß gestern auf dem Oktoberfest waren genau dreizehn zu viel, da ich doch schon vorher sieben getankt hatte.

DIENSTAG, 25.9.2007 | 9:44 Uhr
Kollege Bertits lacht mich aus und fordert mich dezent zum Arbeiten auf, indem er mir die Testversion von *Legend: Hand of God* auf den Tisch knallt. O-Ton: „Ich freue mich schon auf deinen Artikel." Der hat gut reden! Als Gesundheitsfanatiker trinkt er keinen Alkohol und raucht auch nicht. „Ich habe keine Laster, damit ich möglichst lange lebe", hat er mal gesagt. Das dürfte gut klappen. Sex hat er nämlich auch keinen mehr, seit er verheiratet ist. Aber wozu will jemand, der auf jeden Spaß verzichtet, überhaupt lange leben?

DIENSTAG, 25.9.2007 | 14:07 Uhr
Die ersten vier Stunden in *Legend* erinnern mich an die gute alte Zeit mit *Diablo 2*. Mit dem Unterschied, dass es hier Grafik gibt. Die Geschichte um das verlorene Artefakt ist nett erzählt, der Spielfluss stimmt ... Der nervige Bertits holt mich in die Realität zurück, als er mir die Vitamine aufzählt, die in einem Salatblatt stecken. Ich stelle mir vor, wie ich ihn mit Stacheldraht fessle und ihn seine eigenen Eingeweide verspeisen lasse.

DIENSTAG, 25.9.2007 | 20:35 Uhr
Weitere sechs Stunden später stehe ich vor dem Endgegner. Huch, das war aber kurz! Und auch nicht so toll, wie ich es nach dem Beginn erwartet hatte. Zu niedrig der Schwierigkeitsgrad, zu unspektakulär die Gegenstände. Außerdem gibt es nur wenige Aufträge. *Hand of God* bricht blöderweise die wichtigsten Grundregeln eines Action-Rollenspiels. Das erkenne ich sogar in meinem Zustand mit etwa 7,6 Promille Restalkohol! Bertits ist es egal. Er sitzt neben mir und labert von gesundem Lebensstil und Öko-Kost. Als ich ihm länger zuhöre, wird mir schlecht. Ich kann meinen Mageninhalt nicht mehr in mir halten. Im letzten Moment rette ich meine Tastatur, indem ich mich auf die Hose von Bertits übergebe.

GUTE ZEITEN



Einige Gegner sehen klasse aus, etwa diese Riesenkäfer

SCHLECHTE ZEITEN



Fehler: Das Amulett sieht beim Anlegen komisch aus.

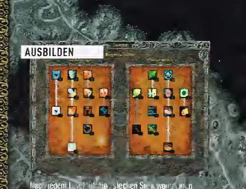
So spielt sich Legend: Hand of God

Wir haben die Hand Gottes gefunden! Aber was haben wir denn sonst noch so alles in der Spielwelt von *Legend* erlebt? Wir zeigen es Ihnen!

METZELN

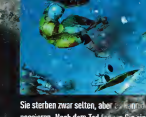
Wie in jedem Action-Rollenspiel verbringen Sie die meiste Zeit in Kämpfen gegen Trolle, Skelette, Zombies, Gargoyles oder Geister.

AUSBILDEN



Nach jedem Levelaufstieg stecken Sie jeweils einen Punkt in Ihre Fertigkeiten. Es gibt ein Dutzend Talent pro Fähigkeitenbaum.

STERBEN



Sie sterben zwar selten, aber es kann doch passieren. Nach dem Tod fangen Sie einfach am letzten Speicherpunkt erneut an.

AUSRÜSTEN



In *Legend* fallen Ihnen viele Rüstungen und Waffen in die Hände. Die meisten gleichen sich in Optik und Wirkung. Deshalb sind nur die wenigsten zu gebrauchen.

TRATSCHEN



Immer wieder erhalten Sie Aufträge von den Nichtspielercharakteren. Etwa 30 Jobs warten auf einen Freiwilligen.

Vergleich



Titan Quest Gold Edition

PRO + CONTRA
- + Abwechslungsreiche Landschaften
- + Interessante Talente und Fertigkeiten
- + Sehr viele gute Gegenstände
- − Gegner manchmal zu schwierig

85% EINZELSPIELER



Loki: Im Bannkreis der Götter

PRO + CONTRA
- + Sehr viele Gegenstände
- + Interessante Talentbäume
- + Man kann eigene Gegenstände herstellen
- − Stockender Spielfluss

76% EINZELSPIELER



Legend: Hand of God

PRO + CONTRA
- + Optisch ansprechendes Kampfsystem
- + Witzige Dialoge im Spielverlauf
- − Nur wenige gute Gegenstände
- − Viele Talente unspektakulär



71% EINZELSPIELER

»Kleber muss man schnüffeln, nicht kauen, du Depp!«

Kurz vor seinem Ableben verzieht der Troll eine Miene, als hätte er gerade einen harten Gegenstand in seinem Hintern.

waffen beim Pfad des Kriegers oder in Giftpfeile beim Pfad der Wildnis), echte Spezialitäten Marke „Muss ich haben" bleiben aber aus. Genauso wie die Abwechslung bei den Feinden. Bis auf ein paar spektakuläre Widersacher wie dem anfangs erwähnten Troll schnetzeln Sie sich stets durch die gleiche Gegnerschar. Und tragen fast immer dieselben Waffen und Rüstungen. Denn die Gegenstände, die dank der immer besseren Attributsboni seit *Diablo* für Langzeitmotivation im Genre stehen, unterscheiden sich bei *Legend* in Optik und Werten nur gering. Deshalb trugen wir gerade mal zwei Paar Stiefel vom Beginn des Abenteuers bis zum Endgegner. Gut, mögen Sie einwenden, Targon ist ja keine Frau, die zum Leben alle fünf Minuten neue Schuhe braucht. Stimmt zwar, aber ein Action-Rollenspiel ohne gute Gegenstände ist wie ein Döner „ohne scharf" – die Würze fehlt!

STÄRKE IST KEINE STÄRKE!

Ein weiteres Problem: die Balance. Targon ist grundsätzlich zu stark. Er kann es jederzeit mit einem Dutzend Monster aufnehmen, ohne sich großartig um seine Gesundheit zu sorgen. Um ins digitale Gras zu beißen, müssen Sie schon entweder ohne Arme spielen oder über die Reflexe eines Komapatienten verfügen. Das zuletzt Genannte mag zwar zum Beispiel Spielern in der Schweiz zugutekommen, erfahrene Abenteurer, die schon einen Höllenfürsten oder Titanen ins Jenseits befördert haben, unterfordert *Legend* aber durchgehend. Es gibt zwar zwei höhere Schwierigkeitsgrade, die stehen aber jeweils erst nach einem Durchspielen auf der leichteren Stufe zur Wahl.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Gelungen präsentiert sich dagegen die Umgebung. Zwar ist die gesamte Spielwelt von *Legend: Hand of God* nur so groß wie ein Kapitel in *Titan Quest*, aber die Optik gehört zu den anspruchvollsten des Genres. Bäume und Gräser biegen sich im Wind, das Wasser reflektiert die Lichtstrahlen und die Rüstung von Targon glänzt im Sonnenschein wie eine polierte Glatze. Auch die Kampfanimationen sind zweifellos die hübschesten, die Action-Rollenspiele bislang bieten. Dank eines speziellen Animationssystems kloppt der Held seine Kontrahenten nicht mit einer sich immer wiederholenden Bewegung, sondern schwingt die Waffen mit der Eleganz eines Schaukämpfers, weicht Schlägen aus oder springt zur Kehle seiner Feinde hoch. Auch akustisch hat *Hand of God* einiges zu bieten. Die Sprecher sind gut gewählt – Cosma Shiva Hagen (die Tochter des Pippi-Langstrumpf-Verschnitts Nina Hagen) leiht etwa der Lichtelfe Luna ihre Stimme. Technisch überzeugt *Legend* also. Inhaltlich fehlen jedoch die typischen Süchtigmacher eines Action-Rollenspiels. Überlegen Sie es sich also gut vor dem Kauf. Ein Vergleichsbeispiel: Würden Sie eine Frau nehmen, die zwar optisch viel hergibt, Sie aber nicht mit den wichtigsten Sachen beglückt? Wenn die Gute nicht kochen und putzen kann, ist es halt nichts auf Dauer. Sehen Sie, so ähnlich ist es mit *Legend*. Alexander Frank

Info: www.legend-game.de

Legend: Hand of God



PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	12. Oktober 2007

GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Master Creating
VERTRIEB	Dtp
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GB RAM, 4,6 GB HD, 256-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Es gibt nur eine Hand Gottes. Logisch, dass Sie hier allein unterwegs sind!

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	83%
SOUND	85%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG	100%
Langweilige Talente	- 8%
Zu wenig gute Gegenstände	- 7%
Schlechte Balance	- 6%
Wenig unterschiedliche Gegner	- 4%
Nur knapp 30 Quests	- 3%
Zu kleines Inventar	- 1%

GUT
Kurzes, aber spaßiges Vergnügen, das vor allem Genre-Neueinsteiger anspricht.

71% EINZELSPIELER



Weder zu kompliziert noch zu simpel: Mit dem *Anno 1701* World Editor lassen sich im Handumdrehen anspruchsvolle Karten erstellen.


Ungewohnte Hektik im beschaulichen Aufbaustrategen-Alltag: Bei der Rettung der Stadt müssen Feuerwehr und Pikeniere unter enormem Zeitdruck agieren.

ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN

Ost-Elweitelung


VERGLEICH
Medieval 2 Kingdoms 91%
BESSER
SCHLECHTER
Die Siedler 6 72%

Mit *Anno 1701: Der Fluch des Drachen* liefert Related Designs die Einzelspieler-Kampagne, die *Anno*-Fans im Hauptspiel vermisst haben. Siedeln, handeln und die Welt erforschen – das macht süchtig, wie *Anno 1701* im vergangenen Jahr erneut bewiesen hat. Was entdeckungshungrigen PC-Spielern damals jedoch sauer aufstieß, war das Fehlen einer zusammenhängenden Geschichte. Diese liefert nun das Add-on *Der Fluch des Drachen* nach. Jetzt unternehmen Sie mit Ihrem Helden aus der Sicht von schräg oben (Iso-Perspektive) einen Trip nach Asien, der mit Überraschungen nur so gepflastert ist. Die Missionen führen Sie auf eine lange Reise mit abwechslungsreichen Abenteuern – den Sieg bekommen Sie nicht geschenkt. Ständig neue Herausforderungen und Nebenaufgaben halten den Entdecker in Ihnen auf Trab. Und es geht nicht immer beschaulich zu. Schon beim Feuerwehreinsatz in der lichterloh brennenden Stadt der zweiten Mission kommen Freunde des gemütlichen Siedelns ins Schwitzen, wenn sie Brandbekämpfer und Pikeniere unter Zeitdruck möglichst effektiv kommandieren müssen.

PRÄSENTATION SÜSSSAUER

Der Fluch des Drachen erstrahlt in derselben grafischen Pracht wie das Hauptprogramm: Geschäftige Bürger gehen ihrem Tagwerk nach oder fackeln bei Unzufriedenheit nach heftigen Protestkundgebungen auch mal ihre mühsam aufgebaute Siedlung ab. Seeschlachten sind ebenso effektvoll in Szene gesetzt wie das exotische Flair der fernöstlichen Städte – begleitet von einem perfekt auf die Spielumgebung abgestimmten Orchester-Soundtrack und Synchronsprechern, die engagiert bei der Sache sind. Einziger Wermutstropfen: Die Geschichte der Kampagne präsentiert sich nüchtern über Textfenster. Aufwendige Zwischensequenzen sucht man vergebens.

DIE EIGENE WELT

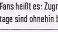
Der Fluch des Drachen beinhaltet den *Anno 1701* World Editor, mit dem Sie komfortabel Ihre eigenen Missionen erstellen. In wenigen Sekunden klicken Sie sich mithilfe des sogenannten Wizard-Assistenten eine spielbare Karte zusammen, die Sie anschließend noch manuell verfeinern dürfen. Das macht fast so viel Spaß wie das Spiel selbst. Herbert Aichinger

Info: www.anno1701.de


HERBERT AICHINGER

Mann, die letzten schönen Tage im Herbst und ich sitze an meinem Rechner und verfalle dem Fluch des Drachen! Die neue Kampagne hat mich mit ihren spannenden Handlungswendungen und fordernden Aufgaben gepackt. Und wenn ich es dann doch mal schaffe auszusteigen, bastle ich im Editor an eigenen Missionen herum. Ich fühle mich bestens unterhalten. *Der Fluch des Drachen* hat zwar nicht ganz so viel Tiefgang wie das *Medieval 2*-Add-on *Kingdoms*, aber in meinen Augen deutlich mehr Spielspaß-Potenzial als *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs*. Für *Anno*-Fans heißt es: Zugreifen! Die schönen Herbsttage sind ohnehin bald vorbei ...

Anno 1701 Add-on




PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 25. Oktober 2007

GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Related Designs
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,2 GHz, 512 MB RAM, 3,5 GB HD, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte, Win2000/XP, Hauptspiel

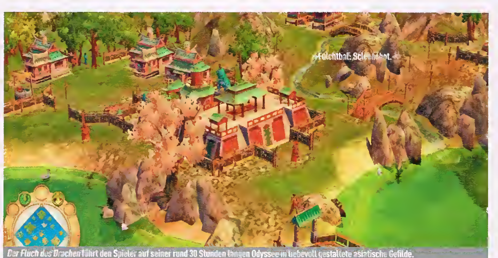
MEHRSPIELER-OPTIONEN
2 bis 4 Spieler im Netzwerk oder Internet; vorgefertigte oder frei konfigurierbare Karten

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	88%
SOUND	91%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nüchterne Handlungspräsentation	- 8%
Gelegentliche Leerlaufphasen	- 3%
Kaum neue Spiel-Elemente	- 3%
Zuweilen etwas unübersichtlich	- 1%
Lange Ladezeiten	- 1%

SEHR GUT
Unwiderstehliches Suchtmittel für Aufbaustrategie-Fans. Toller Editor.


84% EINZELSPIELER


Der Fluch des Drachen führt den Spieler auf seiner rund 30 Stunden langen Odyssee in liebevoll gestaltete asiatische Gefilde.

Hund Sam und Hase Max geben sich bei einem Besuch in Boscos Laden extrem lässig.

»Führt ein Hundeleben: Hütchenspieler.«

SAM & MAX: SEASON ONE

Der Wau-Effekt

Point-&-Click-Abenteuer sind langweilig? Etwas für Konkurrenzheftleser? *Sam & Max: Season One* beweist das Gegenteil!

Aufmerksame PC ACTION-Leser wissen, dass die beliebte Abenteuer-Serie *Sam & Max* im Episodenformat läuft. Nur auf Englisch und im Internet sind bisher sechs Folgen erschienen – die nun zusammengefasst als *Season One* auf Deutsch in die Händlerregale kommen. Lohnt der Kauf?

EIN FALL FÜR ZWEI

Wer oder was Sam und Max sind? Ein Hund (Sam) und ein Hase (Max) – die „freischaffende Polizei"! Ihr Vorgesetzter, der Commissioner, ruft die Chaoten stets zu Hilfe, wenn er und seine Leute nicht mehr weiterwissen ... In den sechs Episoden von *Season One* erleben Sie die verrücktesten Fälle. Unter anderem retten Sie die Welt aus den Fängen einer durchgeknallten Talkshow-Moderatorin, kämpfen gegen eine Untergrund-Organisation, legen sich mit einem US-Präsidenten an und fliegen zum Mond! All das erledigen Sie per genretypischer Point-&-Click-Steuerung. Den Großteil der rund zwölf Stunden Spielzeit steuern Sie Sam, aber bei Verhören zum Beispiel schlüpfen Sie auch mal in die Rolle von Max – Motto: „guter Bulle, böser Bulle". Sie sammeln Gegenstände und reden mit anderen Charakteren – so lösen Sie Rätsel, die in der Qualität schwanken. Das Ass im Ärmel von *Sam & Max*: Der allgegenwärtige schwarze Humor verleiht den abgedrehten Figuren unverwechselbaren Charme.

SPRECHSTUNDE

Die deutsche Synchronisation ist sehr gut gelungen. Die Rolle von Sam hat Hans-Gerd Kilbinger (bekannt aus Hörbüchern wie *Sherlock Holmes*) übernommen, Sandra Schwittau – vielen sicher als die deutsche Stimme von Bart Simpson geläufig – gibt gekonnt den Hasen Max. Ganz großer Hörfunk: Kai Taschner als paranoider Ladenbesitzer Bosco. Selbst diejenigen, die die englische Version bereits gespielt haben und die Originalstimmen kennen, gewöhnen sich nach wenigen Minuten an die deutschen Pendants. Auch die Grafik im Comic-Stil erfüllt bestens ihren Zweck. Kritikpunkte: Zum Teil wurden Schauplätze für die einzelnen Folgen wiederaufbereitet und im Gegensatz zu Paris Hiltons Schlafsaal geben sich hier nicht allzu viele Charaktere die Klinke in die Hand. Trotzdem: *Sam & Max: Season One* ist jeden Ihrer von Oma geschnorrten Cent wert!

Dennis Blumenthal

Info: telltalegames.com/samandmax

DENNIS BLUMENTHAL

Ich hatte große Zweifel, ob die deutsche Synchronisation dem englischen Original gerecht wird – Schnee von gestern. Alles passt, Jowood sei Dank! Manch einer mag sich wundern, wieso *Season One* eine Spielspaßwertung von 87% bekommt, wenn keine der Episoden über 85% hinauskam. Begründung: Stellen Sie sich das Ganze einfach als eine Art Mosaik vor – es ist nun mal ein Unterschied, ob man die Steine separat oder als Gesamtbild betrachtet. *Sam & Max: Season One* ist Unterhaltung vom Feinsten!

PC ACTION GOLD 12-2007

AUF DVD VIDEO

Sam & Max: Season One





PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 5. September 2007

GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Telltale Games
VERTRIEB	Jowood
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 32 MB, 1,5 GB HD, DVD-Laufwerk, Win XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wie unter der Bettdecke unterhalten Sie sich auch hier allein: kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wiederverwertete Schauplätze	- 5%
Relativ wenig Charaktere	- 4%
Rätselqualität schwankend	- 3%
Dialoge wiederholen sich manchmal	- 1%

SEHR GUT
Geniales Point-&-Click-Abenteuer mit einem großartigen schwarzen Humor!

87 % EINZELSPIELER

VERGLEICH
SCHLECHTER
Jack Keane 86%
SCHLECHTER
Runaway 2 78%



»Verwöhnter Hund: Neil Armstrong.«

Die skurrilen Fälle führen die Protagonisten sogar auf den Mond.



»Immer von scharfen Hasen umgeben: Revolverheld.«

Bei einer Verfolgungsjagd übernimmt Hase Max das Steuer und Sam feuert.



Links: Barcelonas Ronaldinho wird Opfer einer Grätsche. Rechts: Lukas Podolski gewinnt mal einen Zweikampf.

»Das eine Zebra hatte Sonnenbrand.«

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 vs. FIFA 08

Die Grätschen-Frage



Frischer Wind im ewigen Zweikampf der Fußballgiganten. Dominiert *Pro Evolution Soccer 2008* dank neuer Grafik jetzt auf ganzer Linie?

Jedes Jahr balgen sich Konami und EA mit ihren Kicksimulationen um zwei Dinge – den prestigeträchtigen Titel „Bestes Fußballspiel des Jahres" und noch wichtiger: die Gunst der zahlenden Kundschaft. Obwohl Konami den Konkurrenten Electronic Arts in der ersten Kategorie beständig auf den zweiten Rang verweist, erfreut sich die *FIFA*-Serie dennoch einer größeren Käuferschicht. Kein Wunder, schließlich ist drin, was draufsteht. Das FIFA-Gütesiegel steht für ein fettes Lizenzpaket, neben dem sogar Ottfried Fischer gertenschlank wirkt. Dabei: Erste und Zweite Bundesliga, alle relevanten internationalen Spielklassen und ein großes Angebot an Nationalteams – alle auf dem neuesten Stand. Klose stürmt für Bayern, Ballack sitzt bei Chelsea auf der Bank und Superstar Ronaldinho zaubert am liebsten im Camp-Nou-Stadion – die Arena in Barcelona ist nur eines von knapp 40 lizenzierten Stadien. Für die richtige Atmosphäre bei allen virtuellen Partien mit Beteiligung von Spitzenteams sorgen Fangesänge, die bei realen Spielen aufgenommen und in *FIFA 08* integriert wurden.

SOLO FÜR BAYERN-FANS

Eine derartige Fülle an bekannten Gesichtern, Stadien und Mannschaften gibt es bei *Pro Evo Soccer* auch im neuesten Teil nicht. Obwohl die Japaner mit jeder neuen Auflage ihres Kicks den Lizenzumfang erweitern, spielt *FIFA* in dieser Hinsicht weiterhin in einer ganz anderen Liga. Da verwundert es nicht, dass mit Bayern München gerade mal ein einziges Bundesliga-Team im *PES*-Kader steht – und selbst beim Rekordmeister müssen Fans mit Abstrichen leben. Konami hat kurzerhand den Abschied von Torwart-Titan Olli Kahn vorverlegt und Rensing in den Kasten gestellt. Wer Fan einer englischen, spanischen, italienischen oder gar französischen Mannschaft ist, hat da schon mehr Glück und wird mit großer Wahrscheinlichkeit sein

Lizenzausstattung

FIFA 08

Einfach vorbildlich: Electronic Arts verfügt über alle Lizenzen, auf die es bei einem Fußballspiel ankommt.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

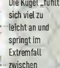
Durch viele Einzelvereinbarungen mit Spitzenclubs erweitert Konami jährlich den Lizenzumfang. Bis auf die Anhänger von Bayern München schauen Bundesligafans aber weiterhin in die Röhre.



Ballphysik

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Damit verhält es sich bei der *PES*-Serie wie mit einem guten Wein: Die Ballphysik ist echt klasse und wird jedes Jahr besser.



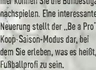
FIFA 08

Die Kugel „fühlt" sich viel zu leicht an und springt im Extremfall zwischen Spielern wie eine Flipperkugel oder ein Gummiball hin und her. Gerade noch tragbar, aber definitiv verbesserungswürdig.

Spielmodi

FIFA 08

Dank des massiven Lizenzpakets ebenfalls ein Aushängeschild der Serie. Nur hier können Sie die Bundesliga nachspielen. Eine interessante Neuerung stellt der „Be a Pro"-Koop-Saison-Modus dar, bei dem Sie erleben, was es heißt, Fußballprofi zu sein.





PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Das übliche *PES*-Standardprogramm: Online-Spiele, Turniere, Ligen und der spaßige Meisterliga-Modus.

»Widerlich: blutige Warze am Knie.«

Bayerns neuer Stürmerstar Luca Toni erzielt auf seine unnachahmliche Art einen Treffer.

»Immer wieder für ein Späßchen gut: Twister.«

Die gesamte deutsche Hintermannschaft ist machtlos gegen Wayne Rooneys Kopfball.

»Ein schwer verwundeter und ein inkontinenter Hund sind über das Spielfeld gekrochen.«

Deutlicher geht's nicht: Die beiden Linien zeigen die Abseitsposition.

Lieblingsteam finden. Das Lizenzdrama bei *PES* erstreckt sich auch auf die Nationalteams. Wer auf diese gesteigerten Wert legt, ist ebenfalls mit *FIFA 08* besser bedient. Bei *PES 2008* geben immer noch Spieler wie Pomatski (Lukas Podolski) oder Frutes (Torsten Frings) den Ton an.

DU BIST DER STAR!

Die Lizenzsituation wirkt sich ebenfalls auf die Spielmodi aus. So motivierend der Meisterliga-Modus in *PES 2008* ist, einen gleichwertigen Ersatz für den Manager-Modus von *FIFA 08* stellt er nicht dar. Nur hier leiten Sie sämtliche Geschicke einer Bundesligamannschaft und führen das Team mit Ihren Spielkünsten zur Meisterschaft oder zu anderen Titeln. Mit Erfolgen beschäftigt sich auch der neue „Be a Pro"-Modus von *FIFA*, wenngleich in deutlich kleinerem Rahmen. Sie übernehmen hier fest die Rolle eines einzigen Spielers und verbessern über die Saison dessen Charakterwerte, indem Sie Aufgaben im Spiel erfüllen. Wer als Manndecker eingeteilt ist, aber die ganze Zeit im offensiven Mittelfeld abhängt, trägt nicht unbedingt zum Mannschaftserfolg bei. Motivierend: Sie können in diesem Modus mit drei Freunden antreten. Aber mal ehrlich: Was bringen die tollsten Spielmodi, wenn das Geschehen auf dem Platz damit nicht Schritt halten kann? Womit wir beim größten Problem von *FIFA 08* angekommen sind. Dribblings sind durch stets tief stehende Abwehrreihen und dem eklatant unfairen Zweikampfverhalten, das die verteidigende Mannschaft bevorzugt, fast unmöglich. Dazu kommt die unrealistische Ballphysik, die die virtuelle Lederkugel oft wie eine Flipperkugel umherspringen lässt. Am schlimmsten ist jedoch die träge Spielmechanik, die jeglichen Spielaufbau unnötig umständlich macht. Ganz anders sieht es bei *PES 2008* aus. Was Spieldynamik, Taktikmöglichkeiten, Ballphysik, Spielerintelligenz und andere wichtige Spielmerkmale angeht, ist die japanische Fußballsimulation unerreicht gut. Während man bei *FIFA* mühsam jedes Mal neue Steuerungsfinessen an-

Animationen und Grafik

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Auf diesem Gebiet ist *PES* in der 2008er-Fassung endlich konkurrenzfähig! Nie sah die Fußballsimulation besser aus.

FIFA 08

Grafisch stellt das neue *FIFA* gegenüber dem Vorgänger einen Rückschritt dar. *FIFA 08* geht optisch noch so eben durch, wirkt gegen *PES 2008* aber fast schon altbacken.



Spielerintelligenz

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Schon immer ein Prunkstück der Serie. Angefangen beim aufmerksamen Torhüter über beherzt agierende Abwehrrecken bis zu Stürmern, die sich geschickt freilaufen: Die Mit- und Gegenspieler verhalten sich vorbildlich und wirklichkeitsnah.

FIFA 08

EA versucht auch in diesem Jahr, Intelligenzdefizite bei den virtuellen Kickern durch eine dicht und tief stehende Abwehr zu kaschieren.

Realitätsnaher Spielablauf

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Ballphysik, künstliche Intelligenz und Spieldynamik sorgen dafür, dass *PES 2008* (wie schon die Vorgänger) kein anspruchsloser Arcade-Kick ist, sondern eine vollwertige Fußballsimulation.



FIFA 08

Gute Ansätze machen noch lange kein gutes Spiel. Mit der Brechstange und etwas Glück kommt man eher zum Torerfolg als mit einer ausgeklügelten Taktik.

»Nach einem schweren Sturz vermisste der Träger des Gelben Trikots sein Fahrrad.«

Brasiliens Robinho tanzt Spaniens Nummer 1 aus, Iker Casillas.



»Kontaktfreudig: Homosexueller.«

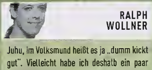
Liverpool gegen AC Mailand: José Manuel Reina, Torhüter der Reds, bereinigt die Eins-gegen-eins-Situation.

trainieren muss, geht das Toreschießen bei *PES* wie gewohnt locker von der Hand. „Leicht zu lernen, schwierig zu perfektionieren", lautet das Motto der japanischen Entwickler, die hier und bei allen Änderungen, die das Spielverhalten angehen, äußerst behutsam vorgehen. Sogar die neue Schwalbenfunktion klappt gut und stört nicht, wie befürchtet, den wirklichkeitsnahen Spielablauf.

MANN, SIEHST DU GUT AUS!

Was uns zur eingangs angesprochenen Grafik-Revolution bringt. *PES 2008* ist der erste PC-Ableger der Serie, der technisch nicht mehr auf dem PS2-Pendant basiert – und das sieht man dem Spiel deutlich an. Dagegen sieht *FIFA 08* richtig blass aus und das nicht nur, weil man den Leuchteffekt aus dem vergangenen Jahr weggelassen hat. Spielermodelle kommen seltsam detailarm daher, die Animationen wirken kantig und über die hässlichen Stadien samt grobpixeliger Zuschauer breiten wir gern den Mantel des Schweigens. Selbst bei hohen Bildschirmauflösungen mit allen Details sieht das PC-Spiel deutlich schlechter aus als die Next-Generation-Konsolenfassung. Ebenfalls ärgerlich: der in vielen Spielsituationen vollkommen unpassende Kommentar. Ein haarsträubendes Beispiel finden Sie in unserem ausführlichen Vergleichstest auf DVD. *PES 2008* bekleckert sich in diesem Punkt zwar auch nicht gerade mit Ruhm, der Kommentar wirkt aber bei Weitem nicht so störend. Wer die Japaner jedoch bei der Wahl des Soundtracks beraten hat, gehört bei Dieter Bohlen auf die Besetzungscouch. Wolfgang Fischer

Info: www.electronicarts.de | www.konami-europe.com



RALPH WOLLNER

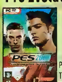
Juhu, im Volksmund heißt es ja „dumm kickt gut". Vielleicht habe ich deshalb ein paar Partien gegen Wolfgang „Federbällchen" Fischer verloren. Aber auch das hat mir Spaß gemacht! Ohne Übertreibung: Das neue *Pro Evolution* ist so unglaublich gut, dass es Fußballfans fast schon schwindlig wird. Durch die aufgepeppte Grafik, die neuen butterweichen Animationen und die authentischen Spielzüge kommt echtes TV-Flair auf. Okay, *FIFA 08* ist ein wirklich guter Arcade-Kicker, aber für richtige Könner wie mich gibt es eben nur *PES*. Wenn Sie eine unkomplizierte Partie zwischendurch wollen, kaufen Sie sich *FIFA 08* – Profis brauchen *PES*.

WOLFGANG FISCHER

Es gab immer zwei gute Gründe, die *FIFA*-Serie *PES* vorzuziehen: Lizenzausstattung und Präsentation. Nun hat Konami erstmals nicht nur spielerisch deutlich die Nase vorn, sondern auch grafisch. Die PC-Fassung von *FIFA 08* ist in vielerlei Hinsicht ein echter Rückschritt und meilenweit von der Qualität der Next-Generation-Konsolenfassungen entfernt. Würde mich nicht wundern, wenn in die Selektion des belanglosen Chart-Gedudel-Soundtracks deutlich mehr Arbeit geflossen wäre als in Ballphysik, Animationen und künstliche Intelligenz zusammen. Bekommt EA dafür von den immer noch zahlreichen treuen Fans die verdiente Quittung?

PC ACTION GOLD 12-2007

Pro Evolution Soccer 2008





PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	25. Oktober 2007
GENRE	Sportsimulation
ENTWICKLER	Konami
VERTRIEB	Konami
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD, 64-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Turniere, Ligen und Freundschaftsspiele gibt's auch online (leider noch nicht testbar)

PREIS/LEISTUNG	85 %
GRAFIK	89 %
SOUND	83 %
STEUERUNG	91 %
MEHRSPIELER	92 %

Ungenügende Lizenzausstattung, nur ein Bundesliga-Team	- 4 %
Störende Kollisionsfehler	- 3 %
Innovationsarmut beim Meisterliga-Modus	- 2 %

HERAUSRAGEND
So sieht Fußball der nächsten Generation aus! Fehlen nur noch die Lizenzen!



91 % EINZELSPIELER

Das gibt dir den Kick!

PES 2008 – Pro Evolution Soccer

- 128 lizenzierte Vereinsmannschaften, 57 teilweise lizenzierte Nationalteams
- Spielmodi: Freundschaftsspiel, Meisterliga, Liga, Turnier, Netzwerk (Online), Training
- 15 Stadien, nicht alle lizenziert
- Kommentatoren: Wolff Fuss, Hansi Küpper
- Umfangreicher, komfortabler Editor zum Erstellen neuer Mannschaften und Spieler
- Elf Fußbälle, darunter fünf lizenzierte von Adidas
- Fünf Schwierigkeitsstufen
- Spiellänge: 5 bis 30 Minuten
- Zwölf Kameraperspektiven
- Nicht konfigurierbarer Soundtrack

EA Sports FIFA 08

- 533 lizenzierte Vereinsmannschaften, 45 lizenzierte Nationalteams
- Spielmodi: Be a Pro, Manager-Modus, Turnier, Herausforderung, Training, Online, Netzwerk
- 51 Stadien (davon 38 lizenziert)
- Kommentatoren: Tom Beyer, Sebastian Hellmann
- Umfangreicher, komfortabler Editor zum Erstellen neuer Mannschaften und Spieler
- 35 Fußbälle, darunter lizenzierte von Adidas, Diadora, Nike und Puma
- Vier Schwierigkeitsstufen
- Spiellänge: 2 bis 10 Minuten
- Acht Kameraperspektiven
- Frei konfigurierbarer Soundtrack mit 50 Liedern

FIFA 08



PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	27. September 2007
GENRE	Sportsimulation
ENTWICKLER	EA Canada
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 256 MB RAM, 3,9 GB HD, 64-MB-Grafikkarte, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
„Be a Pro"-Modus für vier Spieler, interaktive Online-Ligen, packende Netzwerkduelle

PREIS/LEISTUNG	83 %
GRAFIK	73 %
SOUND	85 %
STEUERUNG	77 %
MEHRSPIELER	75 %

Wenig Abwechslung im trägen Spielablauf	-11 %
Unrealistische Ballphysik	- 5 %
Geringe Spielerintelligenz	- 4 %
Zu dicht stehende Abwehr	- 3 %
Unerklärliche Torwartfehler	- 2 %

GUT
Grafisch altbacken und spielerisch über weite Strecken zu träge. Das geht besser, EA!

75 % EINZELSPIELER

Wir haben uns mit einem Citroën Xsara an das Feld herangearbeitet und warten auf eine passende Gelegenheit zum Überholen.

»Unter die Räder gekommen: Schlampe.«

SEGA RALLY

Schlammpackung

1995 sorgte der Sega-Klassiker vor allem in den Spielhallen für Freudentaumel. Kann die Neuauflage die hohen Erwartungen erfüllen?

Um es gleich vorweg zu sagen: Mit Simulation hat *Sega Rally* so viel zu tun wie Herr Schäuble mit Leichtathletik. Hier gibt es knallbunte Farben, unzerstörbare Autos und jede Menge Matsch. Hört sich für Sie nach purer Arcade-Unterhaltung an? Sie sollten sich bei der Polizei bewerben, die brauchen noch helle Köpfe!

SCHÖNE SCHLAMMSCHLACHT

Die 30 Strecken von *Sega Rally* führen Sie in nahezu alle Klimazonen der Erde: Von staubigen Sahara-Rennen über schlammige Dschungel-Strecken bis zu verschneiten Bergpisten ist alles vertreten. Den Umgebungen steht der typische grelle Sega-Stil hervorragend, Details wie aufschreckende Vogelschwärme, trötende Elefanten und über der Straße kreisende Helikopter verstärken die Atmosphäre. Das Auge des Betrachters kann sich sattsehen! Konsequenterweise verzichten die Entwickler der Sega Racing Studios komplett auf ein Schadensmodell. Entsprechend ist es kein Problem, die Streckenbegrenzungen als Notbremse zu benutzen. Aber wenn schon keine Beulen die Karosserie verzieren, dann wenigstens jede Menge Matsch, der wirklichkeitsnah am Lack kleben bleibt und nach einigen Runden eine feine Kruste bildet. Im Ernst: So schöne Schlammspritzeffekte haben wir in noch keinem Computerspiel gesehen. Außerdem pflügen sich bei weichem Boden von Runde zu Runde tiefere Spurrinnen in die Fahrbahn. Die Furchen machen sich durch die hervorragenden Force-Feedback-Effekte deutlich bemerkbar. Gegen Ende der Rennen gleichen die Strecken eher einem Acker als einer Rallye-Piste. Schön!

WIR SIND ALLE GLEICH

Doch bei aller Freude: In *Sega Rally* ist nicht alles Gold was glänzt. Viele freigespielte Kurse sind einfach nur gespiegelte oder leicht geänderte Varianten früherer Strecken. Dadurch kommt schnell Monotonie auf. Der Spieler glaubt die Umgebungen zu kennen, obwohl er den Parcours das erste Mal fährt. Auch bei den Wagen hätte man mehr Wert auf unterschiedliches Fahrverhalten legen sollen. Der Golf GTI V sieht zwar anders aus als der Peugeot 206 WRC, aber vom Spielgefühl sind beide Karren nahezu identisch. Das führt dazu, dass der anfangs fesselnde Suchtfaktor schnell nachlässt. Ralph Wollner

Info: www.sega-europe.com



»Neu im Fernsehen: Ein Wasserfall für Zwei.«

Der Ford Focus RS bekommt einen neuen Anstrich verpasst.



»Praktisch: Drive-in für Vegetarier.«

Abgehängt: Ein Peugeot 206 WRC hechelt der Spitzengruppe hinterher.

RALPH WOLLNER

Jawohl, das geht ab! *Sega Rally* ist genau das Richtige für die schnelle Nummer zwischendurch. Geübte Spieler fahren sofort auf die flutschige Spieldynamik und das satte Geschwindigkeitsgefühl ab, während Anfänger von einem Frustanfall zum nächsten brettern. Da es später sogar Könnern wie mir sackschwer fällt, den Computergegnern Paroli zu bieten, brauchen Sie auf jeden Fall ein dickes Nervenkostüm, um nicht rasend vor Wut das Joypad aufzufressen. Sonst ist *Sega Rally* ein farbenfroher Arcade-Spaß.

VERGLEICH

Colin McRae: Dirt 89%

BESSER

SCHLECHTER

Xpand Rally Extreme 75%

Sega Rally





PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	28. September 2007
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Sega Racing Studios
VERTRIEB	Sega
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GB RAM, 5 GB HD, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Es stehen nur einfache Online-Rennen für 2 bis 6 Spieler zur Verfügung; 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	59%
GRAFIK	87%
SOUND	74%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	79%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kurse bieten wenig Abwechslung	- 7%
Frustrierender Schwierigkeitsgrad	- 6%
Kein Schadensmodell	- 5%
Geringe Unterschiede zwischen den Fahrzeugen	- 3%

GUT
Grellbuntes Rennspiel mit purem Arcade-Flair und hervorragendem Schlittergefühl.



EINZELSPIELER

In einer Kurve setzt der Spieler mit seinem schwarzen Seat Leon zu einem gewagten Überholmanöver an.

»Sollte jede Frau haben: ordentliche Kurven.«

RACE 07

Steuerparadies



VERGLEICH
Colin McRae Dirt
89%
BESSER
SCHLECHTER
Race
83% (abgew.)

2006 begeisterte der schwedische Entwickler Simbin Rennspiel-Fans mit *Race*. Nun steht *Race 07* am Start – was hat sich getan?

Die Geschwindigkeitsanzeige klettert unaufhaltsam weiter gen Tempo 300, der Drehzahlmesser erreicht fast das Ende des roten Bereichs, der Motor übertönt die voll aufgedrehte Musik – plötzlich reißt der Fahrer das Lenkrad nach links und sofort wieder nach rechts. Das war knapp! Aber ein genüsslicher Blick in den Rückspiegel zeigt, dass der soeben überholte BMW erledigt ist. Ja, die jüngste Autobahnfahrt des Autors dieser Zeilen war gewohnt aufregend – doch genug davon, hier geht es um *Race 07*!

BEWÄHRTE WERTE

Wie im Vorgänger *Race* (Test PC ACTION 1/07) setzt Simbin bei *Race 07* auf ein möglichst wirklichkeitsnahes Fahrverhalten. Der neue Teil der Serie bietet jedoch eine erhöhte Einsteigerfreundlichkeit durch diverse Optionen, beispielsweise einschaltbare Brems- und Stabilitätshilfen. So finden Neulinge leichter (nicht leicht!) den Weg ins Spiel, ohne dass die Reihe zum Arcade-Renner verkommt – sehr gut!

FESTGEFAHREN

Geändert hat sich ansonsten nicht wirklich viel. Das merkt man vor allem bei der Grafik-Engine, denn die zaubert zwar detailreiche Boliden auf den Bildschirm, die Strecken jedoch wirken lieblos und trist. Zur Wahl stehen vier Spielmodi: Renn-Veranstaltung, Training, Zeitangriff und Meisterschaft – aber noch immer fahnden Sie vergeblich nach einer Story im Karriere-Modus. Dafür bietet *Race 07* 32 Strecken aus aller Welt und über 300 flinke Flitzer in neun Kategorien, neu dabei unter anderem der Mini – *The Italian Job* lässt grüßen. Die kleinen Renner haben ordentlich Kraft unter der Haube: satte 210 PS bei gerade mal knapp einer Tonne Gewicht – da geht was! Besonders gelungen ist den Entwicklern die Steuerung, wobei Sie stets zu Gamepad oder Lenkrad greifen sollten, sofern vorhanden. Mit dem Pad ist – Analog-Sticks vorausgesetzt – die Beschleunigungs- und Bremskontrolle spürbar genauer und erleichtert somit das Fahren. Auch an Freunde des Mehrspieler-Modus hat Simbin gedacht: Online messen Sie sich mit Spielern aus aller Herren Länder und kämpfen um einen Platz in der Weltrangliste der besten Fahrer. Fazit: *Race 07* ist ein würdiger Nachfolger von *Race*, wenn auch mit wenigen Innovationen. Dennis Blumenthal

Info: www.race-game.org

DENNIS BLUMENTHAL

Auch wenn ich nicht so aussehe, bin ich doch eine ehrliche Haut – und kein Anhänger von Rennsimulationen, meine Autobahnfahrten sind mir realistisch genug. *Race 07* jedoch gelingt die Gratwanderung zwischen Arcade-Renner und anspruchsvoller Simulation – herausfordernd und dennoch einsteigerfreundlich. Getan hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel: einige neue Strecken und Wagen – das war's. Wer *Race* besitzt, muss sich überlegen, ob ihm die paar Neuerungen das Geld wert sind. Für alle anderen gilt: zugreifen!

Race 07





PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 25. September 2007

GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Simbin
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 128 MB RAM, 2,5 GB Festplatte, Grafikkarte mit 256 MB Speicher, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Rennen mit maximal 25 Spielern via Internet oder Netzwerk, Online-Weltrangliste; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	68%
GRAFIK	67%
SOUND	91%
STEUERUNG	92%
MEHRSPIELER	89%

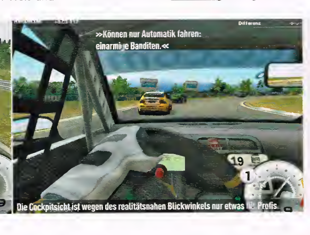
SPIELSPASSWERTUNG: 100%
- Triste Streckenumgebungen - 5%
- Keine Story im Karriere-Modus - 4%
- Teils umständliche Kamera - 3%
- (Kleinere) KI-Aussetzer - 2%

SEHR GUT
Tolle Rennsimulation mit großem Anspruch – dennoch einsteigerfreundlich.



»Noch hatte Ayrton Senna gut lachen.«

Die Kontrahenten (in Weiß) verteidigen aggressiv ihre Position.



»Können nur Automatik fahren: einarmige Banditen.«

Die Cockpitsicht ist wegen des realitätsnahen Blickwinkels nur etwas für Profis.

Könige der Wellen



PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	68%
SOUND	85%
STEUERUNG	64%
MEHRSPIELER	72%
GUT – EINZELSPIELER	72%
GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 6 GB HD, Win XP

Die PC-Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms *Könige der Wellen* ist ein quietschbuntes Vergnügen, bei dem sich alles ums Surfen dreht. Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von zehn Charakteren aus dem Animationsstreifen, schnappen sich ein Surfbrett und los geht's. Auf den Strecken meistern Sie Aufgaben: So gilt es, eine Mindestpunktzahl und Zeitlimits zu erreichen oder Tore zu durchfahren. Währenddessen zeigen Sie halsbrecherische Tricks und wehren sich gegen freche Computergegner. Durchaus vergnüglich, aber nur für kurze Zeit. Ralph Wollner

Info: www.koenigederwellen-spiel.de

Sinking Island

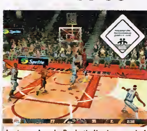
Wir haben nicht viel Platz, daher machen wir es kurz: *Sinking Island: Mord im Paradies* ist ein gutes Adventure mit gelungener Atmosphäre, spannender Story und klassischem Krimi-Flair. Ein alter, an den Rollstuhl gefesselter Millionär kommt unter mysteriösen Umständen auf einer Insel ums Leben. Neben ihm waren lediglich zehn andere Personen auf dem Eiland – Agatha Christie lässt grüßen. Sie sammeln und vergleichen Gegenstände und befragen Verdächtige, um herauszufinden, wer den alten Feuerstuhl-Fahrer auf dem Gewissen hat. Dennis Blumenthal

Info: www.bhv.de



PREIS/LEISTUNG	76%
GRAFIK	74%
SOUND	73%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	–
GUT – EINZELSPIELER	75%
GENRE	Adventure
HERSTELLER	White Birds Studio/Daedelic Ent.
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, Win XP

NBA Live 08



Lockerer Arcade-Basketball oder ernsthafte Simulation: *NBA Live 08* ist weder das eine noch das andere. Und das dürfte Basketballfans eher abschrecken als zum Kauf animieren. Viele der spielerischen Verbesserungen, die eine leichtere Handhabung ermöglichen sollten, sorgen dafür, dass der Spieler zunehmend die Kontrolle über das Geschehen aus der Hand gibt. Bei der Verteidigung ist es nicht mehr nötig, zwischen den Spielern umzuschalten und in der Offensive wurden die Würfe derart vereinfacht, dass gutes Timing kaum eine Rolle spielt. Die Präsentation ist EA-typisch gelungen, lediglich die Animationen wirken gelegentlich etwas hölzern. Wolfgang Fischer

Info: www.electronicarts.de

PREIS/LEISTUNG	57%
GRAFIK	79%
SOUND	85%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	80%
GUT – EINZELSPIELER	75%
GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	EA Sports/Electronic Arts
PREIS	Ca. € 50,-
MINDESTENS	1,3 GHz, 256 MB RAM, Win XP

R-Factor



Auf 14 Strecken rasen Sie in *R-Factor* mit rund 150 wechselnden Fahrzeugen um Ruhm und Ehre. Die Palette ist anständig: Vom wendigen Formel-1-Wagen bis zum schwerfälligen Brummi ist alles vertreten. Der Titel präsentiert sich als waschechte Simulation: Bodenwellen sind deutlich spürbar und Unfälle wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Trotzdem fühlen sich Anfänger im einfachen und Hobby-Schumis im harten Schwierigkeitsgrad nie benachteiligt – Frustanfälle bleiben daher aus. Optisch hinkt das Spiel der Konkurrenz hinterher, wartet aber mit einer fetten Geräuschkulisse auf. Mehrspielerfreunde ergötzen sich an heißen Online-Meisterschaften. Alexander Wenzel

Info: www.rfactor.net

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	70%
SOUND	82%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	78%
GUT – EINZELSPIELER	76%
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Sniper/Image Space
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	1,4 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Win 98 SE

Battlestrike: Der Widerstand



»Stets sympathisch: Die Gebühreneintreiber von der GEZ.«

Der Spieler kann auch über Kimme und Korn auf feindliche Pixeldeutsche zielen.

»Müsste mal gestutzt werden: Bush vorm Weißen Haus.«

Bei einigen Missionen werden Sie von anderen Widerstandskämpfern begleitet (rechts).

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

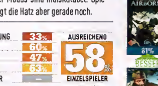
Stellen Sie sich den Film *Der Soldat James Ryan* vor, besetzt mit Darstellern der Laienschauspieltruppe Euskirchen-Oberwichtigerich e.V., dann haben Sie eine Vorstellung von *Battlestrike: Der Widerstand*. Doch Sarkasmus halt ein! Ganz so schlimm ist es auf den zweiten Blick doch nicht. Einmal mehr gilt es, Polygon gewordene Deutsche im virtuellen Zweiten Weltkrieg zu vertrimmen. Die Missionen sind abwechslungsreich. Der Spieler kämpft zu Fuß und in der Ich-Perspektive, ballert aber auch mal von einem fahrenden Lastwagen aus oder holt mit einem Geschütz Flugzeuge vom Himmel. In einem der acht Levels steht sogar ein Banküberfall an. Mit *Call of Duty 2* oder *Medal of Honor: Airborne* kann der Titel trotzdem nicht mithalten. So ist die Umgebungsgrafik zeitweise hässlicher als George W. Bush beim Kacken. Zu notieren sind Detailarmut und ein lahmer Bildaufbau, dank dem Sie Pflanzen beim Wachsen zugucken dürfen. Die Gegner präsentieren sich ab und an dämlich – fast scheint es, die Typen fangen absichtlich Kugeln, weil sie sich beim Baseball wähnen. Der eine oder andere lustlos wirkende Sprecher, die fehlende freie Speicherfunktion und unrealistisch zielsichere Waffen drücken ebenso auf den Spielspaß. Ein MG, das so exakt schießt wie ein Scharfschützengewehr und null streut? Na ja ... Harald Fränkel

Info: http://city-interactive.com



HARALD FRÄNKEL

Wat? Nur 20 Euro? Nun, das *klingt* nur gut. Quasi wie bei einer Bordsteinschwalbe, die sich nach dem Entkleiden als Mann mit sehr haarigem Hintern entpuppt. Denn: Nicht mal drei Stunden Spielzeit und der fehlende Mehrspieler-Modus sind indiskutabel. Spielerisch taugt die Hatz aber gerade noch.



PREIS/LEISTUNG	33%
GRAFIK	60%
SOUND	47%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	–
AUSREICHEND – EINZELSPIELER	58%
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	City Interactive/Dtp Entertainment AG
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, Win98

VERGLEICH

Call of Duty 2 – 90% – BESSER

Medal of Honor: Airborne – 81% – BESSER



★★★★★
„Kane & Lynch könnte ein echter Action-Hammer werden."
GamePro
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION
© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.


TT8
Auch als Handy-Spiel für alle aktuellen Modelle erhältlich!
„Vielleicht das bislang beste Werk der tollen Dänen von IO Interactive!“
360 Magazin
FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION
KANE & LYNCH
DEAD MEN
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Io-Interactive
eidos

Die Siedler: Aufstieg e. Königreichs (Nachtest)


In der höchsten Zoomstufe haben Sie einen guten Überblick über Ihre Gebäude.



Selbst bei strömendem Regen herrscht reges Treiben auf den Straßen der Stadt.

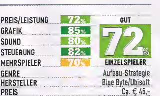
VERGLEICH
Anno 1701 88%
BESSER
SCHLECHTER
Civ City: Rom 65%

Wer möchte nicht gern ein eigenes Imperium erschaffen? *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* gibt Ihnen dazu die Möglichkeit. Doch wer an den schnellen Ruhm in einem spannenden Spiel denkt, liegt daneben. In einer hübschen 3D-Grafik pflanzen Sie Gebäude in die Gegend und sehen zu, wie die Wuselmänner langsam einen Warenkreislauf errichten. Später bilden Sie Soldaten aus und sehen zu, wie diese wegen der miserablen KI vor die Hunde gehen. Sie schicken Helden los und sehen zu, wie diese durch die Landschaft latschen, um die oft eintönigen Aufgaben zu meistern. Sie merken schon, sie sehen sehr oft zu. Genau dies ist eines der Hauptprobleme des sechsten *Siedler*-Spiels: Es gibt zu wenig Herausforderungen. Eine ausgebaute Stadt läuft quasi von allein, Gebäudeerweiterungen bringen selten etwas und lange Laufwege führen zu Ermüdungserscheinungen. Das Spiel richtet sich eindeutig an Neulinge in Sachen Aufbau-Strategie. Ständig haben Sie das Gefühl, dass man Sie an die Hand nimmt. Wollen Sie entspannt und unkompliziert Städte bauen, ist *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* die richtige Wahl. Für Genre-Veteranen aber bietet der Titel zu wenig. Trotzdem erwartet Sie kein schlechtes Spiel. Die hohen Erwartungen erfüllt es jedoch nicht. Andreas Bertits

Info: http://siedler.de.ubi.com

ANDREAS BERTITS

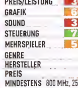
So richtig will der Funke beim neuen *Siedler* nicht überspringen. Es macht zwar Spaß, den kleinen Kerlchen beim Wuseln zuzusehen, und hat man eine große Stadt errichtet, kommt auch ein Gefühl von Stolz auf. Doch es fehlen spannende Missionen und Ereignisse, die mich richtig fordern und motivieren.



PREIS/LEISTUNG	72%	GUT
GRAFIK	85%	72%
SOUND	80%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	70%	EINZELSPIELER
GENRE		Aufbau-Strategie
HERSTELLER		Blue Byte/Ubisoft
PREIS		Ca. € 45,-
MINDESTENS		2 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Win XP

Pferderennsport Manager





PREIS/LEISTUNG	30%	AUSREICHEND
GRAFIK	60%	51%
SOUND	31%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	51%	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		Daedelic/Xider
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HD, Win XP

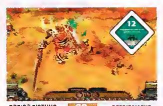
Was ist das Gute an Pferden? Richtig, Pferdesalami! Die hätten wir viel lieber genossen als diese Simulation. In drei Modi langweilen Sie sich zu Tode, bei Bedarf sogar im Netzwerk oder im Internet. Als Stallbesitzer erwerben Sie ein Grundstück, ein paar Klepper und bemitleidenswertes Personal. Im Jockey-Modus klicken Sie sich von Rennen zu Rennen. Beim Wetten platzieren Sie Ihre Geldeinsätze. Wenn Sie bis dahin noch nicht an der Matratze horchen, gibt Ihnen der grausige Sound den Rest. Immerhin: Die Präsentation ist durchaus gelungen. Thomas Wilke

Info: www.pferderennsportmanager.de

Fantasy Wars

Menschen, Orks, Elfen, sechseckige Strategiefelder, Heldeneinheiten – *Fantasy Wars* erinnert von der Spielweise und Optik an *Heroes of Might and Magic 5* und *Warcraft 3*. Sie stampfen eine Armee aus dem Boden und erobern damit auf einer dreidimensionalen Karte Städte und Dörfer – Runde für Runde. Nett anzusehen, aber besonders viel Tiefgang oder Dramaturgie bieten die Schlachten und die Sequenzen dazwischen nicht. Fazit: zu gut zum Wegwerfen, zu durchschnittlich für einen Runden-Strategie-Hit. Alexander Frank

Info: www.fantasywars-thegame.com



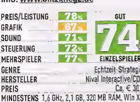
PREIS/LEISTUNG	60%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	71%	64%
SOUND	66%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	63%	EINZELSPIELER
GENRE		Runden-Strategie
HERSTELLER		1C/Nobilis
PREIS		Ca. € 45,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 512 MB RAM, 2,3 GB HD, Win XP

Blitzkrieg 2: Die Befreiung



Sie interessieren sich für Geschichte, kritisieren an Filmen und Spielen stets fehlende historische Authentizität und scheißen auf die Optik? Dann sind Sie vielleicht der Verfasser dieser Zeilen [*Anm. d. Red.: Dennis, hör endlich auf, deine eigenen Artikel zu lesen!*]. Falls nicht, das oben Genannte aber trotzdem gilt, sollten Sie sich das Echtzeit-Strategiespiel *Blitzkrieg 2: Die Befreiung* nicht entgehen lassen! Bei allem Negativen, was man über die selbstständig laufende *Blitzkrieg 2*-Erweiterung sagen kann, fehlende Authentizität gehört nicht dazu. In der Vogelperspektive steuern Sie die Einheiten der Alliierten oder der Achsenmächte durch die letzten Schlachten des Zweiten Weltkriegs. *Die Befreiung* schickt Sie an die Westfront und lässt Sie in Italien, Belgien, Frankreich und den Niederlanden kämpfen. Dabei legten die Entwickler stets größten Wert auf Realismus. Das heißt, Sie spielen die Schlachten unter möglichst realitätsnahen Bedingungen nach. Es kommen nur Fahrzeuge und Truppen zum Einsatz wie beim historischen Vorbild. Die Grafik ist im Vergleich zu Konkurrenten wie *World in Conflict* fast schon eine Zumutung, doch echte Strategen sehen darüber hinweg und erfreuen sich an zwei anspruchsvollen Kampagnen. Dennis Blumenthal

Info: www.blitzkrieg2.de



PREIS/LEISTUNG	78%	GUT
GRAFIK	67%	74%
SOUND	71%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	77%	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeit-Strategie
HERSTELLER		Nival Interactive/CDV
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 2,1 GB, 320 MB RAM, Win XP

H. o. Might and Magic 5: Tribes of the East



Endlich frei: Der mächtige Zyklop macht mit seinen Feinden kurzen Prozess.

»Schwerer Beruf: Metzger.«

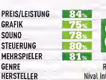
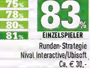
Ungleiches Duell: Fette Zombies kämpfen gegen knallharte Sado-Maso-Minotauren.

Die Ossis kommen! Was im Herbst 1989 die Bundesrepublik Deutschland erschütterte, geht auch an der Fantasiewelt Ashan nicht spurlos vorüber. Die Stämme des Ostens (engl. *Tribes of the East*) im zweiten und laut Hersteller letzten Add-on zum Strategiespiel *Heroes of Might and Magic 5* sind wilde Ork-Horden, die Sie diesmal sogar selbst in der Vogelperspektive in die Schlacht führen. Das neue Volk stellt dank seiner Battle-Rage-(Kampfwut)-Fähigkeit eine interessante Abwechslung dar. Sonst erwartet Sie spielerisch nicht allzu viel Neues. *Tribes of the East* bietet die gewohnt gute, süchtig machende Runden-Strategie-Spielmechanik mit Rollenspieleinflüssen – wie das Vorgänger-Add-on und das Hauptspiel, das Sie für diese Erweiterung nicht benötigen. Sie erkunden mit einem oder mehreren Helden große Spielareale, erledigen Aufträge und sammeln dabei Erfahrungspunkte, Gold und Ausrüstungsgegenstände. In den ebenfalls rundenbasierten Kämpfen führen Sie Ihre Armee gegen andere Spieler oder den oft übermächtigen, aber wie Wolfgang Schäuble nicht immer intelligent agierenden Computer. Grafisch hat sich gegenüber den beiden Vorläufern nichts getan. Der Umgebung und den Charakteren merkt man die Liebe zum Detail ebenso an wie die nicht mehr ganz taufrische Technik. Wolfgang Fischer

Info: www.ubisoft.de

WOLFGANG FISCHER

Tribes of the East liefert genau das, was ich mir als *Heroes of Might and Magic 5*-Fan wünsche: neue, anspruchsvolle Missionen, die die abwechslungsreiche Story fortführen. Für Neueinsteiger in die Serie rühmlich: Sie benötigen das Hauptprogramm nicht, um *Tribes of the East* zu spielen.

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	75%
SOUND	78%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	81%

SEHR GUT **83%** EINZELSPIELER

GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Nival Interactive/Ubisoft
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Win XP

PC ACTION PREISTIPP 12-2007

VERGLEICH: Medieval 2: Kingdoms 91% – BESSER; SCHLECHTER: Heroes of Might and Magic 5 82%

Company of Heroes: Opposing Fronts



An einem MG-Stand feuern deutsche Soldaten auf herannahende Alliierte.

»Altbewährte Strategie: den Feind einkreisen.«

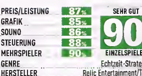
Schauplatz Normandie: Die Verbündeten-Truppen stürmen die deutschen Bunker.

Er ist einfach nicht totzukriegen, der Zweite Weltkrieg. Das Lieblingsszenario vieler Spieleentwickler ist auch beim Echtzeit-Strategiespiel *Company of Heroes: Opposing Fronts* wieder Ort der Handlung. Bevor Sie auf falsche Gedanken kommen: *Opposing Fronts* ist keine simple Erweiterung, sondern eher ein zweites Kapitel. Lobenswert: Sie benötigen *Company of Heroes* nicht, um *Opposing Fronts* spielen zu können. Weniger lobenswert: Der Titel bleibt nicht nur beim gleichen Szenario, sondern auch beim gleichen Schauplatz, also Westeuropa. In der Vogelperspektive befehligen Sie wahlweise die Truppen der Briten, Kanadier, Wehrmacht oder der Panzer-Elite in zwei neuen Einzelspieler-Kampagnen. Dabei unterscheiden sich die neuen Parteien im Spielgefühl immens von denen des ersten Kapitels. Die Briten beispielsweise sind defensiv ausgerichtet, bewegen sich langsamer durch feindliches Gebiet, erwidern aber effektiver das Feuer. An der bewährten Spielmechanik ändert *Opposing Fronts* nichts, doch Neuerungen frischen die Atmosphäre auf. So gibt es nun einen dynamischen Tag- und Nachtwechsel und die Witterungsbedingungen verändern sich, was Einfluss auf das Spiel hat: Regen verlangsamt Fahrzeuge und bietet Infanteristen einen Tarnbonus. Dennis Blumenthal

Info: companyofheroesgame.com

DENNIS BLUMENTHAL

Zwei neue Armeen, zwei frische Kampagnen, eine leichte Aufwertung der Optik – und das Wichtigste: das unveränderte *Company of Heroes*-Spielgefühl! Es gibt wenig bessere Gründe, ein Spiel zu kaufen. *Opposing Fronts* führt *Company of Heroes* konsequent fort und macht eine Menge Spaß – zugreifen, Soldat!



PREIS/LEISTUNG	87%
GRAFIK	85%
SOUND	86%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	90%

SEHR GUT **90%** EINZELSPIELER

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Relic Entertainment/THQ
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 7,7 GB HD, Win XP

PC ACTION PREISTIPP 12-2007

PC ACTION GOLD 12-2007

AUF DVD VIDEO

VERGLEICH: Company of Heroes; SCHLECHTER: Company of Heroes 89% (abgew.); SCHLECHTER: Command & Conquer 3 86%

Everlight



Auf seiner Reise durch die Stadt kommt Melvin auch an dieser Bibliothek vorbei.

»Unbelebt: Türsteher.«

»Von der Bar Busig hatten wir uns mehr versprochen.«

Melvin (rechts) in einem Gasthaus der mysteriösen verfluchten Stadt…

VERGLEICH

Jack Keane 86%

BESSER

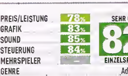
Everlight

SCHLECHTER

Overclocked 78%

„Die Nacht, sie lässt dich Dinge tun, die du bei Tage nicht mal denkst ..." Das neue Point-&-Click-Abenteuer *Everlight* beweist, dass Die Ärzte mit dieser Liedzeile nicht danebenliegen. Sie spielen den Jugendlichen Melvin, der in eine rätselhafte mittelalterliche Stadt kommt, um sich seinen Ängsten zu stellen und den Fluch zu lösen, der auf der Stadt liegt. Was genau dieser Fluch bewirkt? Hier kommt die eingangs erwähnte Liedzeile ins Spiel, denn alle Stadtbewohner verfallen des Nachts in äußerst seltsame Verhaltensmuster. Eine alte Jungfer mutiert beispielsweise zur Nymphomanin oder der sonst sparsame Schmied schmeißt nach Sonnenuntergang das Geld schneller aus dem Fenster als Paris Hilton die Sexpartner wechselt. Diese Eigenheiten macht sich der Spieler zunutze, um genretypisch Rätsel zu lösen, während er sich von einem Schauplatz zum nächsten klickt, mit Leuten redet und Gegenstände sammelt. Fazit: *Everlight* ist ein schönes Adventure mit gelungener Synchronisation und tollem Humor. Dennis Blumenthal

Info: www.everlight.de



DENNIS BLUMENTHAL

Everlight hat mich positiv überrascht. Besonders die Tag-Nacht-Funktion sorgt für Abwechslung. Gestört hat mich jedoch, dass man nach manchen Ereignissen sämtliche Charaktere nach neuen Dialog-Optionen abklappern muss – was jedoch nichts daran ändert: *Everlight* ist ein sehr gutes Adventure.

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	83%
SOUND	85%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

SEHR GUT **82%** EINZELSPIELER

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Silver Style/The Games Company
PREIS	Ca. € 43,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD, Geforce 3

Wildlife Park 2: Marine World



»Auf dem Kriegspfad: indianisches Sperma.«

Um Ihren Besuchern die Tierwelt nahezubringen, bauen Sie Unterwassertunnel.

Jubeln Sie! Die zweite nicht selbstständig laufende Erweiterung zum virtuellen Zoo *Wildlife Park* beschert Ihnen 22 im Wasser lebende oder es häufig aufsuchende Tierarten, acht frische Missionen und zehn neue Karten für das freie Spiel. Das finden Sie gut? Da kommt mehr: Für Ihre geliebten Nervensägen gibt es auch neue Trainingsgeräte! Den Gesamteindruck trübt allerdings Folgendes: Die Tiere leiden unter Animationsarmut und die Wegfindung der Angestellten ist in einigen Situationen zum Heulen wie die Terror-Panikmache unseres Innenministers. Fans bekommen eine anständige Erweiterung, Wirtschaftssimulations-Hasser lassen ohnehin gleich die Finger davon. Alexander Wenzel

Info: www.wildlifepark2.com

PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	69%
SOUND	75%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

GUT **72%** EINZELSPIELER

GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	B.Alive/Deep Silver
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, *Wildlife Park 2*

Vampire World: Port of Death



Kampf mit Kettensäge: Einen von zwei Feinden hat der Held bereits ausgeschaltet.

Bei diesem Rollenspiel verdingen Sie sich in der Verfolgerperspektive als Vampirjäger. Für Kämpfe schaltet das Spiel in einen rundenbasierten Modus. Dass es eine Kettensäge gibt, fanden wir richtig super! Aber sonst? Alles zu gewöhnlich. Und wir notieren die fummelige Bedienung, einen dünnen Sound ohne Sprachausgabe und die zwar hübsch düstere, aber detailarme Optik. Schon die Animationen im Introfilmchen wirken steifer als das, was man in Pornos zu sehen kriegt. Besonders negativ fallen die banalen Rätsel auf. Sie wollen an einem Türsteher vorbei? Geben Sie ihm ein Tittenheftchen. Eine Tür lässt sich nur mit einem passenden Schlüssel öffnen? Sekunden später findet sich das gesuchte Objekt – quasi umme Ecke. Wahnsinn. Harald Fränkel

Info: www.rondomedia.de



Bei Dialogen gibt es keine Sprachausgabe.

PREIS/LEISTUNG	66%
GRAFIK	55%
SOUND	51%
STEUERUNG	43%
MEHRSPIELER	–



AUSREICHEND **52%** EINZELSPIELER

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Mayhem Studios/Rondomedia
PREIS	Ca. € 26,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, Win98SE

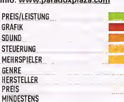
Hearts of Iron Anthology



Das ist nicht nur der Kartenmodus – so sieht das Spiel durchgehend aus.

Die *Hearts of Iron*-Echtzeit-Strategieserie gibt es jetzt komplett in einer Box. Inhalt: *Hearts of Iron*, *Hearts of Iron 2*, das Add-on *Doomsday* sowie das brandneue Add-on zum Add-on – *Armageddon*. Das zuletzt Genannte erweitert die Erweiterung um weitere Einheiten und Optionen. Weitere Merkmale: keine 3D-Grafik, kein toller Sound und keine gelungene Steuerung. Hier führen Sie auf einer strategischen Weltkarte Kriege, schließen Bündnisse und handeln mit Nachbarstaaten. Der taktische Anspruch und die Spieltiefe sind enorm – zumindest für Excel-Fetischisten und Wirtschaftsprüfer. Alle anderen schreckt die Komplexität ab. Alexander Frank

Info: www.paradoxplaza.com



PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	39%
SOUND	51%
STEUERUNG	61%
MEHRSPIELER	69%



BEFRIEDIGEND **68%** EINZELSPIELER

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Paradox Interactive/Koch Media
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HD, Win 98



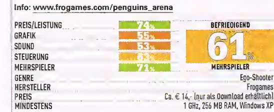
Penguins Arena



Der Fisch mit der Dynamitstange im Maul ist die ausgefallenste Waffe im Sortiment der Pinguine.

Tiefgründige Fragen sind genau unser Ding. Was machen zum Beispiel Pinguine, wenn ihr Lebensraum dahinschmilzt? Antwort: Sie greifen zu den Waffen und ballern sich über Eisschollen. Was sich wie der schlechte Witz eines Konkurrenzblattes liest, ist tatsächlich das ganze Spielprinzip des Download-Ego-Shooters *Penguins Arena: Sedna's World*. Sie spielen einen Pinguin und versuchen, Ihre Gegner über den Rand der Karte zu befördern. Mit Schneebällen, Bomben und toten Fische – wahlweise sogar mit Dynamit im Maul. Die comicartige Grafik ist zweckmäßig, der Sound dürftig. Trotzdem macht der Titel vor allem im Mehrspieler-Modus Spaß, wo sein vorhandenes Potenzial aufblitzt. Alexander Wenzel

Info: www.frogames.com/penguins_arena



PREIS/LEISTUNG	74%
GRAFIK	55%
SOUND	53%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	71%

BEFRIEDIGEND **61%** MEHRSPIELER

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Frogames
PREIS	Ca. € 14,- (nur als Download erhältlich)
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, Windows XP

Galactic Assault



Die spektakulären Explosionen gehören zu den optischen Höhepunkten des Spiels.

Freitag, 13.30 Uhr – höchste Eisenbahn, um ins Wochenende zu starten. Aber es kommt, wie es kommen muss: Kollege Frank verrät unter dem Siegel der Verschwiegenheit, dass er nächste Woche blaumacht. Er hinterlässt einen Berg Arbeit. *Galactic Assault* liegt oben auf dem Stapel ... Das rundenbasierte Strategiespiel versetzt Sie in einen Konflikt, den vier Rassen um den Planeten Saraksh austragen. Klingt interessant? Gemach! Denn die Story hat zu wenig Tiefgang, um langfristig an den Bildschirm zu fesseln. Optisch scheiden sich die Geister von Mission zu Mission – langweilige Pampa hier, tropische Idylle da. Eins bleibt immer gleich: das Ziel. In zwei Phasen (Kampf und Produktion) machen Sie Ihren Kontrahenten den Garaus. Dazu schubsen Sie in der Sicht von schräg oben (Iso-Perspektive) Panzer, Vehikel und Fußtruppen von einem Punkt zum nächsten. Kommt es zum Feindkontakt, entscheidet sowohl die Stärke als auch die Position Ihrer Einheiten über Sieg oder Niederlage. Eine solide Taktik ist durchaus nötig, wenn auch in vereinfachter Form. Die professionelle Sprachausgabe und der mitreißende Soundtrack sorgen für eine ansprechende Atmosphäre. Und sonst? Zwei pralle Brüste zieren die Spielpackung. Thomas Wilke

Info: www.galacticassault.com

PREIS/LEISTUNG	74%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	69%	70%
SOUND	81%	
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	75%	EINZELSPIELER

GENRE Runden-Strategie
HERSTELLER Wargaming.net/Koch Media
PREIS Ca. € 40,-
MINDESTENS 2,4 GHz, 1 GB RAM, 2 GB HD, Win XP

Tarr Chronicles: Sign of Ghosts



In einer Eskorte bringen Sie das Raumschiff Gear (links im Bild) sicher zum Zielpunkt.

Die geheimnisvolle Kraft Mirk bedroht die Galaxie! Dieses Etwas mit der bescheuerten Bezeichnung ist im Actionspiel *Tarr Chronicles* eine unsichtbare Gefahr, die sich durch den interstellaren Raum frisst. Dabei saugt es alles Leben ein und verwandelt es in böse Schergen. Sie schlüpfen in die Haut eines Sträflings, der – durch Personalknappheit und eine hohe Sterberate bedingt – bei der Abwehr der mirkschen Sklaven helfen soll. Natürlich werfen Sie nicht mit Wattebäuschen nach den außerirdischen Jägern, sondern klemmen sich in ein Raumschiff. Dieses lässt sich an Bord Ihres Mutterschiffs vor jeder größeren Mission beliebig ausstatten. So motzen Sie das Gerät mit Rümpfen, Panzerungen, Triebwerken oder Schilden auf. Auch die mitgeführten Waffen legen Sie fest. Die Missionen, die Sie wahlweise in Cockpit- oder Verfolgerperspektive erledigen, sind klassisch. Soll heißen: „Eskortieren Sie Fregatte X nach Punkt Y" oder „Verteidigen Sie die Position" kennt man aus beinahe jedem Weltraum-Shooter. Weiterer Kritikpunkt: Der Schwierigkeitsgrad zieht sehr flott an. Optisch bietet das Spiel gewohnte Kost – nur mit schlecht aufgelösten Texturen. Hobby-Weltraumpiloten mit Ansprüchen greifen lieber zu *Darkstar One*. Alexander Wenzel

Info: www.quazar-studio.com/tarr

PREIS/LEISTUNG	78%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	74%	69%
SOUND	67%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	-	EINZELSPIELER

GENRE Action
HERSTELLER Quazar Studio/Koch Media
PREIS Ca. € 30,-
MINDESTENS 2,4 GHz, 256 MB RAM, 2,1 GB HD, Win XP

NWN 2: Mask of the Betrayer



Unsere Helden stoßen auf einen Kreis aus Steinsäulen mit mysteriösen Runen drauf.

»Bombenstimmung auf der Roleplay Convention.«

Die Heldengruppe durchforstet eine längst verlassene Bibliothek.

VERGLEICH
TES 4: Shivering Isles 88%
BESSER
SCHLECHTER
Baldur's Gate 2 80%

Lange hat's gedauert, endlich gibt es neuen Stoff für Anhänger des Rollenspiels *Neverwinter Nights 2*. Die (nicht selbstständig laufende) Erweiterung *Mask of the Betrayer* führt die Geschichte des Hauptspiels fort. Sie benötigen einen Helden, der sich mindestens auf Stufe 18 befindet. Entweder erstellen Sie den Galgenvogel oder Sie wählen einen vorgefertigten. In der Haut des Heroen erwachen Sie schwer verwundet in einem offenen Grab und klicken sich geschätzte 20 bis 30 Stunden lang mit Ihrer Abenteurer-Gruppe durch düstere Höhlen und Verliese. Erfahrene Spieler erahnen es an der Tatsache, dass man mit einem Charakter auf Stufe 18 beginnt: In *Mask of the Betrayer* geht es von Anfang an ordentlich zur Sache! Verheerende Zauber erhellen die dunklen Gänge und neue herausfordernde Gegner lauern auf die mutigen Helden. Um dieser Gefahren Herr zu werden, bekommt der Spieler mehr als 100 neue Zauber und Talente sowie zwei frische Klassen mit auf den Weg. An der Grafik hat sich nichts getan, dafür gibt es einige neue wohlklingende Musikstücke. Selbstverständlich lässt sich die Kampagne auch wieder mit maximal vier Spielern kooperativ durchspielen. Genug Gründe also, um bei der *Neverwinter Nights 2*-Erweiterung „Ja, ich will!" zu hauchen. Dennis Blumenthal

Info: www.nwn2.com

DENNIS BLUMENTHAL

Mit *Mask of the Betrayer* liefert Obsidian den *Neverwinter Nights 2*-Spielern tollen frischen Rollenspielstoff mit sinnvollen Ergänzungen, Mengen an neuen Talenten, Zaubern und einer sehr gelungenen Geschichte. Wenn Sie das Hauptspiel mochten, ist *Mask of the Betrayer* auch Ihr Ding.



PREIS/LEISTUNG	83%	SEHR GUT
GRAFIK	71%	84%
SOUND	86%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	85%	EINZELSPIELER

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Obsidian/Atari
PREIS Ca. € 30,-
MINDESTENS NWN 2, 2,4 GHz, 512 MB RAM, 5,5 GB HD

Age of Empires 3: The Asian Dynasties



Japaner landen an der Küste des chinesischen Gebiets. Eine Schlacht entbrennt.

»Eklig: fette Frauen im String-Tanga.«

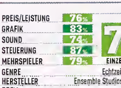
Inder mit Kriegselefanten attackieren eine Siedlung der Japaner.

Gebäude hochziehen, Arbeiter auf die Felder schicken, Armeen ausbilden und dem Feind auf den Hals hetzen: Richtig geraten, hier geht es um ein Echtzeit-Strategiespiel. Genauer: Um das neue (nicht selbstständig laufende) Add-on zu *Age of Empires 3* mit dem schmucken Untertitel *The Asian Dynasties*. Dieses Mal schicken Sie asiatische Völker in die Schlacht, die nicht mit Stäbchen, sondern mit Kriegselefanten, Dschunken und Flammenwerfern in den Kampf ziehen. Drei Kampagnen erzählen eine neue, recht interessante Geschichte, die in China, Japan und Indien angesiedelt ist. Generell hat sich gegenüber dem Hauptspiel außer den neuen Völkern nichts verändert. Noch immer errichten Sie aus der Vogelperspektive eine Siedlung, sorgen für Nahrung und Geld und drillen eine Armee, um den Feind zu eliminieren. Die drei Nationen unterscheiden sich nur marginal: Japaner essen kein Fleisch und ernähren sich wie die Wuselmänner in der *Siedler 6*-Vegetarier-Edition von Pflanzen, Inder reiten auf Elefanten, Chinesen nutzen Feuerwerkskörper als Waffen, um die Gegner zu rösten. Dürstet es Sie nach klassischer Echtzeit-Strategie und sind Sie ein Fan der *Age of Empires*-Reihe, bietet *The Asian Dynasties* das, was Sie suchen. Erwarten Sie etwas mehr, dann enttäuscht das Add-on. Andreas Bertits

Info: www.ageofempires3.com

ANDREAS BERTITS

Es wird langsam Zeit für frischen Wind im Echtzeit-Strategiesektor. *The Asian Dynasties* macht zwar Spaß, aber irgendwie hat man ständig das Gefühl, dass dies doch nicht alles sein kann. Wer Innovationen und Überraschungen sucht, ist hier fehl am Platz. Wer auf Standardkost steht, greift zu.



PREIS/LEISTUNG	76%	GUT
GRAFIK	83%	79%
SOUND	74%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPIELER	79%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Ensemble Studios/Microsoft	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,4 GHz, 256 MB RAM, 2,8 GB HD, *AoE 3*	

VERGLEICH

C&C 3: Tiberium Wars – 86%

BESSER



SCHLECHTER

Ancient Wars: Sparta – 78%

Moto GP 07



Als Valentino Rossi jagen wir der Konkurrenz davon. Sogar Loris Capirossi hat das Nachsehen.

Während das neue *Moto GP* bei Motorradfans Geschwindigkeitsräusche auslöst, macht es normale Rennspiel-Anhänger eher rasend vor Wut. Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad und bei abgeschalteten Simulationselementen verzeiht das Programm genauso viel wie das Finanzamt, sprich: Menschen, die sich mit fetten Maschinen nicht auskennen, landen die ersten Spielstunden regelmäßig im Grünen oder sausen bei Kollisionen mit der Konkurrenz vom Bock. Spieler, die Arcade für Kinderkram halten und auf Realitätsnähe setzen, haben kein Problem, die PS-Monster mit bedächtigen Lenkbewegungen unter Kontrolle zu halten. Wie von der Serie gewohnt, gibt es sämtliche Piloten, Maschinen und Strecken der aktuellen GP-Saison – Boxenfunk, Drigi-nal-Fahrer-Bilder und hübsche Mädels inklusive. Schwindelfreie Personen wechseln von der Verfolgerperspektive in die Cockpitansicht und erleben eine wahre Achterbahnfahrt. Schön: Im Mehrspieler-Modus können nun bis zu 16 Rennfahrer durchstarten. Der neue Extrem-Modus versetzt Sie in die Untergrund-Szene, wo Sie mit selbstgebastelten Geschossen bei illegalen Straßenrennen antreten. Eine wirklich gelungene Zugabe. Ralph Wollner

Info: www.motogpthegame.com

PREIS/LEISTUNG	76%	SEHR GUT
GRAFIK	83%	83%
SOUND	85%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	84%	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Climax/THQ	
PREIS	Ca. € 50,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD, Win XP	

Ratatouille



Ratte Remy springt munter auf dem Dachboden herum und sammelt Apfelreste.

Passen Sie jetzt genau auf, wir schreiben das Folgende nur ein Mal! Vor vielen Jahren stellte die Mafia eine simple Regel auf, die bis heute Bestand hat: Keiner mag Ratten. Das neue Jump-&-Run-Spiel *Ratatouille* zum gleichnamigen Pixar-Filmhit ändert daran nichts. Sie steuern in der Verfolgerperspektive einen Nager namens Remy. Dieser taucht plötzlich in der Küche eines Pariser Restaurants auf und begeistert sich für die Kochkünste der Menschen. Da Ratten aber generell – außer bei Punks – unerwünscht sind, kommt, was kommen muss: Remy darf nicht im Restaurant bleiben. Als er jedoch dem untalentierten Küchenjungen Linguini zeigt, wie man eine wohlschmeckende Suppe zubereitet, verbünden sich die beiden, um einander zu helfen. Remy bringt dem Kerl bei, anständig zu kochen, dafür versteckt eben jener die Ratte vor dem übrigen Küchenpersonal. Der Film mag ja lustig und ganz gut sein, das Spiel ist es nicht. Debiles Rumgehüpfe und eine unnötig komplizierte Steuerung prägen das Bild. Da rettet der nette Humor auch nichts. *Ratatouille* ist ein Angebot, das Sie nicht ablehnen sollten – wenn Sie ein Kind sind oder Ansprüche wie eines haben. Dennis Blumenthal

Info: www.thq.de

PREIS/LEISTUNG	64%	AUSREICHEND
GRAFIK	65%	56%
SOUND	68%	
STEUERUNG	53%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Jump & Run	
HERSTELLER	Heavy Iron Studios/THQ	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,6 GHz, 256 MB RAM, 2 GB HD, Win XP	

SCHROTT DES MONATS



Die 3D-Szenen sehen mies aus und sind realitätsfern. Hier treten die Brose Baskets Bamberg gegen Ratiopharm Ulm an.

»Wie nennt man einen alten Basketballspieler? Einen Greis-Werfer!«

VERGLEICH
Fussball Manager 07
86%
BESSER
Handball-manager 2008
75%

FIBA BASKETBALL MANAGER 2008

Gib ihm einen Korb!



RALPH WOLLNER

Ach du meine Güte! So viele Fehler wie sich in *FIBA Basketball Manager 2008* eingeschlichen haben, hatte ich nicht mal in der Mathematik-Abiturprüfung – und das will was heißen. Kurzum: Das Spiel ist absoluter Mist: Es stürzt ständig ab, hat eine Grafik auf *Pacman*-Niveau und die Partien haben mit Basketball so viel zu tun wie Herr Beckstein mit *Counter-Strike*. Eigentlich eine Frechheit, so etwas auf den Markt zu bringen und auch noch Geld dafür zu verlangen. Selbst Basketball-Fans wenden sich angewidert ab.



Im Taktikmenü bestimmen Sie die Aufstellung und die Strategie. Beim Speichern stürzt das Spiel häufig ab.

»Schön: Designer-Billardtisch«

Das unübersichtliche Trainingsmenü versprüht Excel-Charme. Auch hier stürzt das Spiel beim Speichern oft ab.

Sie sind Basketball-Fan und wollen es auch bleiben? Dann lassen Sie die Finger von Daedalic Entertainments Katastrophenspiel!

Was der *FIBA Basketball Manager 2008* auf dem Bildschirm abzieht, bringt sogar extrem ausgeglichene Gemüter wie uns zur Weißglut. Hier funktioniert eigentlich gar nichts. Da es keinen Mehrspieler-Modus gibt, schicken wir den Kollegen Ciszewski wieder in seine Online-Ecke und starten eine Weltmeisterschaft – natürlich wählen wir unsere deutsche Bande rund um Obermacker Dirk Nowitzki. Doch unser NBA-Star hat so schlappe Werte, dass er es nicht mal in die Startformation der Nationalmannschaft packt. Aha!? Verwundert klicken wir uns durch die Untermenüs im sterilen Excel-Design. Obwohl wir schon viele Sportmanager-Spiele testeten, fällt es uns schwer, in der verschachtelten Menüstruktur die Übersicht zu behalten. Nachdem wir ein Team zusammengestellt und die Taktik festgelegt haben, wollen wir speichern. Das Spiel hat scheinbar was dagegen und wir landen auf dem Desktop. Unsere Einstellungen sind damit futsch. Danke!

TOTAL BALLABALLA!

Vielleicht können wenigstens die Spielszenen überzeugen. Also wursteln wir uns erneut durch sämtliche Einstellungen, bis wir endlich in einer potthässlichen Arena der japanischen Auswahl gegenüberstehen. Was die Sportler auf dem Spielfeld abziehen, hat eher was mit Ausdruckstanz zu tun als mit Basketball, obendrein haben die Typen genauso viel Ähnlichkeit mit ihren Originalvorbildern wie Angela Merkel mit Claudia Schiffer. Nach dem ersten Viertel steht es 52:48. Das ist etwa so, als stünde es in einem Fußballspiel zur Halbzeit 9:8. Direkt nach Wiederanpfiff bleibt die Pille am Seitenaus kleben und die Spieler führen ein Ballett drumherum auf. Das lässt sich nicht unterbrechen und dauert bis zum Ende des Viertels. Kein einziger Korb im zweiten Durchgang. Zu Beginn des dritten Viertels stürzt das Spiel erneut ab. Auf Wiedersehen! Ralph Wollner

Info: www.basketballmanager-game.com

Basketball Manager 2008



PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	3. September 2007
GENRE	Sportmanager
ENTWICKLER	Hexarts
VERTRIEB	Daedalic Entertainment
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
800 MHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte, Win XP,

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein solches Grauen wünscht man nicht mal seinen ärgsten Feinden – kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	15%
GRAFIK	11%
SOUND	18%
STEUERUNG	26%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Spiel stürzt ständig ab	-25%
Fehlerhafte 3D-Szenen	-25%
Unrealistische Spielerwerte	-13%
Häufige Probleme beim Speichern	-10%
Viel zu hohe Spielergebnisse	- 7%
Unübersichtliche Menüs	- 4%

UNGENÜGEND
Eine Spiel gewordene Katastrophe mit wahnsinnig vielen Fehlern. Finger weg!

16% EINZELSPIELER

BUDGET

Hier holt der Hauptcharakter Rico Rodriguez mit einem gezielten Schuss einen Helikopter vom Himmel.

»Altmodisch: Hörrohr.«

JUST CAUSE

Stuntfester Latino

PC ACTION PREISTIPP 12-2007

VERGLEICH

GTA San Andreas



92%

BESSER

SCHLECHTER

Boiling Point: Road to Hell

75%

Ein riesiger Inselstaat, Sonne, Meer und eine Revolte gegen den Machthaber: Wir prüfen, ob die Ballerei revolutionären Spielspaß bietet.

Regime Change in 7 Days (Regimewechsel in sieben Tagen): So lautet der Titel eines Buches für Spezialagenten aus dem Land der begrenzten Unmöglichkeiten, das Ihre scharfe Kollegin im Bikini in *Just Cause* gemütlich durchblättert. Die Dame sonnt sich am Strand des fiktiven Inselstaates San Esperito, während Sie das Regime des fiesen Diktators Mendoza stürzen. Warum gerade Sie? Weil Ihr digitaler Hintern einem Spezialagenten gehört: Rico Rodriguez. Der ist eine Mischung aus Vollblutmacho und einer halben Elvis-Frisur mit der charismatischen Stimme eines Dieter Bohlen. Gut, ganz so schlimm klingt der Protagonist nicht. Aber Sprüche à la „Ich mache keine Fehler, Senör", bringt zumindest der deutsche Synchronsprecher sehr milchbubihaft rüber. Das macht jedoch wenig aus, denn in *Just Cause* lässt Rico statt seines Mundwerks meist die Wummen sprechen. Männer sind so!

STEUERFREI

Just Cause ist ein rebellisches Vergnügen im *GTA San Andreas*-Stil mit idyllischer Insellandschaft. Trotz seiner 290 Missionen erreicht *Just Cause* jedoch nicht die Abwechslung des großen Bruders. Die Nebenaufträge eines Drogenkartells und der Rebellenbrut verlaufen häufig nach wiederkehrenden Mustern. Sie bringen die Person A am Ort B um die Ecke, verfolgen Fahrzeuge oder holen Gegenstände ab. Vielfältiger geht es in den Hauptmissionen ab. Hier jagen Sie zum Beispiel im Hubschrauber einen Nazi-Wissenschaftler, zerstören Kokain-Plantagen oder schicken Kraftwerke zum Teufel. Nach 21 Einsätzen ist der Handlungsstrang jedoch zu Ende und die Motivation für die Sekundäraufgaben lässt nach.

Ein weiterer Kritikpunkt: Die künstliche Intelligenz geizt mit Anwesenheit. Die Gegner sind reines Kanonenfutter, die Autos krachen häufig ineinander und ein Hubschrauber pflügt mit seinen Geschossen eher den gesamten Erdboden um Rico herum, statt ihn mit einer Kugel zu kratzen. Nichtsdestotrotz: Die Action passt! Leerlaufphasen gibt es nur, wenn Sie die Inselwelt zu Fuß erkunden. Aber wer macht das schon? Alexander Frank

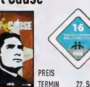
Info: www.justcausegame.com



ALEXANDER FRANK

Mein erster Eindruck von *Just Cause* war brillant. Bisher beschränkten sich ja meine Südamerika-Erfahrungen darauf, jeden Sommer mit Caipirinha zu gurgeln – nun kommt aber richtig Leben in die Bude! Als Rico Rodriguez den Komplettrevoluzzer inklusive heißer Schäferstündchen zu geben, das macht schon Laune. Die Handlung ist herrlich klischeehaft und San Esperito lädt immer wieder zum Erkunden ein. Bald nutzt sich jedoch der Überraschungseffekt der ersten Stunden ab – wie beim Sex mit meiner Freundin.

Just Cause



PREIS	Ca. € 25,-
TERMIN	22. September 2006
GENRE	Actionspiel
ENTWICKLER	Avalanche
VERTRIEB	Eidos
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 512 MB RAM, 64-MB-Grafikkarte, 800 MB HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nichts da! *Just Cause* erfüllt den Traum von der einsamen Insel.

TEST IN AUSGABE
11/06

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	83%
SOUND	74%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	–

GUT
Klischeehafter, aber aufregender Regimewechsel mit Nonstop-Action.

79% EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Cars	Rennspiel	THQ	47%	€ 10,-	--/--
Civilization 4	Strategie	2k Games	88%	€ 10,-	1/06
Company of Heroes Budget Edition	Strategie	THQ	90%	€ 20,-	11/06
Desperados 2	Strategie	Atari	79%	€ 10,-	7/06
Desperate Housewives	Simulation	Buena Vista Games	58%	€ 10,-	2/07
DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	88%	€ 10,-	4/06
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	82%	€ 30,-	7/07
Luxor Amun Rising	Denkspiel	AK Tronic	75%	€ 10,-	3/06
Neverwinter Nights Deluxe Edition	Rollenspiel	Atari	79%	€ 10,-	11/04
Prey	Ego-Shooter	2k Games	86%	€ 10,-	9/06
Sacred	Rollenspiel	AK Tronic	85%	€ 5,-	3/04
Sacred: Underworld	Rollenspiel	AK Tronic	83%	€ 5,-	5/05
Unreal Anthology	Ego-Shooter	AK Tronic	88%	€ 10,-	5/04

Enthält: Unreal, Unreal 2: The Awakening, Unreal Tournament 2004




Desperate Housewives


Halo 2


Sacred

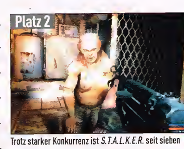
Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!


Platz 1

Mit überwältigender Mehrheit verteidigt das Unterwasserabenteuer *Bioshock* lässig die Führung.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
2	■ (2)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	89%	GSC Gameworld
3	▲ (8)	Word of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
4	▼ (3)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
5	▲ (NEU)	Jack Keane	9/2007	86%	Deck 13
6	▲ (NEU)	Medal of Honor: Airborne	11/2007	81%	Electronic Arts
7	▲ (15)	Two Worlds	8/2007	87%	Reality Pump
8	▼ (6)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
9	▲ (10)	Resident Evil 4	5/2007	88%	Capcom
10	▲ (11)	C&C 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Arts
11	▲ (13)	Company of Heroes	11/2006	90%	Relic Entertainment
12	▼ (4)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
13	▼ (5)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
14	▼ (12)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
15	▼ (14)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju


Platz 2

Trotz starker Konkurrenz ist *S.T.A.L.K.E.R.* seit sieben Monaten Dauergast in Ihrer Lieblingsliste.

Auf dem Sprung

Das spektakuläre Weltkriegs-Abenteuer *Medal of Honor: Airborne* schafft es schon kurz nach Erscheinen in unsere Bestenliste. Besonders begeistert sind unsere Leser von den Fallschirmsprüngen, die *Airborne* eine feine taktische Note verpassen. Wir vermuten: Tendenz steigend.


Pro Evolution Soccer 2008

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Anno 1701: Der Fluch d. Drachen	Ubisoft	25. Oktober
Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	5. November
Crysis	Electronic Arts	15. November
Fußball Manager 08	Electronic Arts	30. Oktober
Hellgate: London	Electronic Arts	30. Oktober
Need for Speed: Pro Street	Electronic Arts	30. November
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	25. Oktober
Sup. Comm.: Forged Alliance	THQ	23. November
The Witcher	Atari	26. Oktober
Unreal Tournament 3	Midway	November

Eine Gruppe krimineller Überlebender lockt Alice in eine Falle und versucht, sie zu überwältigen.

Alice stellt sich in Las Vegas einigen Zombies zum Kampf.

»Sie sind wirklich Arzt und wollen nur Fieber messen?«

»Pippi Langstrumpf hatte noch … Rechnung mit dem kleinen Onkel …«

KINO Resident Evil: Extinction

Nackte Haut, totes Fleisch, geschätzte 100.000 Kugeln und coole Stunts – das ist *Resident Evil: Extinction*!

ACTION | Regisseur Russell Mulcahy (*Highlander*, *Resurrection*) entfacht mit *Resident Evil: Extinction* ein wahres Effektfeuerwerk. Die aus den beiden Vorgängerteilen bekannte Protagonistin Alice (Milla Jovovich, *Das fünfte Element*) kämpft zum dritten Mal gegen die Umbrella Corporation und deren unmenschliche Experimente. Die Geschichte von *Extinction* setzt rund fünf Jahre nach dem Ende von *Resident Evil: Apocalypse* ein. Das T-Virus hat sich innerhalb kürzester Zeit von Racoon City über die ganze Welt verbreitet und nahezu alle Lebewesen in Zombies verwandelt. Die wenigen Überlebenden verstecken sich und rufen per Funk um Hilfe. Alice hört einen dieser Funksprüche, schwingt sich im knappen Fummel auf ihr Motorrad und rast durch die riesige Wüste, die einst die Vereinigten Staaten von Amerika war. Von der Regie her als auch schauspielerisch sollte man keinen kineastischen Höhepunkt erwarten – Milla Jovovich wirkt einmal mehr so leidenschaftlich und ausdrucksstark wie Rudolf Scharping auf Valium.

ALICE IM WUNDERLAND

Bei ihrem Streifzug durch die verwüsteten USA lässt Alice es aber ordentlich krachen – nicht zuletzt mit ihren neuen telekinetischen Fähigkeiten! Diese hat sie noch nicht so ganz im Griff. Daher schwebt, während sie träumt, schon mal ein Motorrad Copperfield-mäßig durch die Luft. Die Kämpfe sind deutlich brutaler als in den beiden Vorgängerteilen, was eine FSK-18-Einstufung zur Folge hat. Kenner der Videospielserie freuen sich zudem, erstmals die Figuren Albert Wesker und Claire Redfield auf der Leinwand zu sehen. *Resident Evil: Extinction* ist kein Oscar-verdächtiges Meisterwerk, aber nette Unterhaltung mit einer heißen Heldin, viel Action und einem offenen Ende. Oh, apropos: Alice stirbt. Ja, wir sind Schweine! Dennis Blumenthal



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	95
WERTUNG:	GUT

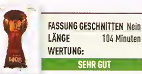
KINO Zimmer 1408

Im namensgebenden Appartement des Dolphin Hotels hausen die Gäste höchstens eine Stunde. Danach holt man ihre Überreste ab.

HORROR | Trotz dieser unmissverständlichen Warnung des Hotelmanagers (Samuel L. Jackson) zieht der Bestseller-Autor Mike Enslin (grandios gespielt von John Cusack) in die besagte Residenz. Enslins Bücher verkaufen sich gerade deshalb so gut, weil der Verfasser darin angebliche übernatürliche Phänomene widerlegt. Die ganzen Spukgeschichten hält Mike sozusagen für ziemlich geistlos. Ihn stört's auch nicht, dass aus dem Zimmer 1408 bereits 56 Menschen tatsächlich nie wieder ausgecheckt haben.

RICHTIG BÖSES BLUT!

Freunde stereotyper Geistergeschichten gehen hier leer aus. Auch Hobby-Pathologen mit Hang zu herausgerissenen Gedärmen und abgesägten Körperteilen befriedigen ihre Fantasien besser woanders. Blut lässt sich im Appartement 1408 höchstens mit Ultraviolett-Licht ausmachen – als eine Spur vergangener Gräuel, wie Mike bald feststellt. Was der Zuschauer im Streifen jedoch findet, ist eine Menge Spannung und böser Vorahnung, die einem den ganzen Film lang die Haare vorzeitig grau färbt und den Herzschlag auf Tempo eines Presslufthammers beschleunigt. Und das völlig frei von stupider Gewalt „moderner Horrorfilme". Fazit: Wer *Sixth Sense* mochte, wird sich auch hier bestens gruseln. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	104 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



»Nicht nur für Frauen: Strick-Kurs.«

Gefangen im Zimmer: Dem Schriftsteller Mike Enslin (John Cusack, *Identität*) bleibt scheinbar nur ein einziger Ausweg.

The Abandoned



Ängstlich versucht Marie Jones, sich mit einem Knüppel zu verteidigen.

The Abandoned setzt eher auf eine mysteriöse Story, Ekeleffekte wie dieser sind selten.

Marie Jones passiert das Zweitschönste, was einer Frau passieren kann: Sie erbt ein Haus. Kein Schuhgeschäft also, aber immerhin!

HORROR | Doof: Das verlassene Anwesen befindet sich in Russland und birgt ein garstiges Geheimnis. Jenes merkt Marie aber erst, als sie Spinnwebenkuckucksheim erkundet. Natürlich allein. Natürlich bei Nacht und Nebel, Wald drumrum und so. Nach einem fußlahmen Start wird *Die Verlassenen* (Untertitel) nett mysteriös und spannend. Wir notieren seltsame, herumschlappende Gestalten, Geisterscheinungen, Schreck-Effekte, aber auch „Fahrzeug mag nicht anspringen"-Klischees – das ganze Programm. Obwohl die mit Ekelszenen garnierte Auflösung der Geschichte am Ende etwas abstrus daherkommt, bedanken wir uns für die semioriginelle Story, glaubwürdige Hauptdarstellerin, guten Kameraeinstellungen und zwei blanke Frauenbrüste. Harald Fränkel



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	95 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Nympha

Horror | Bis vor einiger Zeit wäre der Autor dieser Zeilen jede Wette eingegangen, dass es unmöglich ist, einen unglaublich schlechten Horrorfilm zu drehen, bei dem die sexy Heldin sich zweimal auszieht und mit einer Frau Sex hat. Doch dann kam *Nympha*. Sehen Sie sich den Film nicht an, tun Sie es nicht! (OB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT



DVD I want Candy

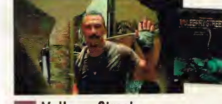
Komödie | Als Abschlussarbeit wollen die Studenten Joe und Baggy einen Film drehen, der sie aus der englischen Provinz direkt nach Hollywood befördert. Heraus kommt ein Porno mit Candy Fiveways (Carmen Electra), gedreht im elterlichen Haus. Nett mit bitterbösen Anspielungen und ein paar treffsicheren Pointen. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	87 Minuten
WERTUNG:	GUT

DVD Dead and Deader

Horror | Leutnant Quinn infizierte sich bei einem Einsatz mit der Zombie-Krankheit. Seitdem wandert er als toter, aber ungefährlicher Geselle durch seinen Stützpunkt ... Lustiger Zombiefilm mit reichlich Anspielungen auf die Genre-Kollegen. *Shaun of the Dead* kann dieser Streifen dennoch nicht das Wasser reichen. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	85 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

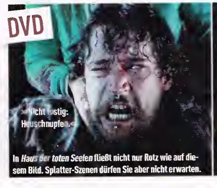


DVD Mulberry Street

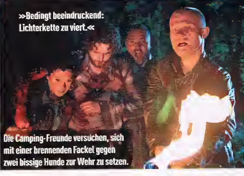
Horror | Ratten-Zombies terrorisieren New York. Allerdings nicht bloß einen McDoof, sondern gleich ein ganzes Stadtviertel. Der mit wenig Geld gedrehte Streifen ist handwerklich gut gemacht und erinnert an *28 Days Later*. An dessen Klasse reicht die nette, aber durchsichtige Geschichte jedoch nicht heran. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	81 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Haus der toten Seelen



In *Haus der toten Seelen* fließt nicht nur Rotz wie auf diesem Bild. Splatter-Szenen dürfen Sie aber nicht erwarten.



Die Camping-Freunde versuchen, sich mit einer brennenden Fackel gegen zwei bissige Hunde zur Wehr zu setzen.

Ein Film wie eine Musterhaus-Besichtigung: Nicht uninteressant – aber dann zieht sich's irgendwie.

HORROR | Der Hintergrund im Telegrammstil: Junge Leute campen im Wald, ein eventuell zufällig vorbeikommender Rottweiler beißt einem Typen in die Familienjuwelen und sonstwohin, die Gruppe flieht in ein Spuk-Haus, das Grauen beginnt. Man mag's kaum glauben, aber in der Folgezeit tappen Hinz, Kunz, Adam, Eva und die anderen tatsächlich nur von Quietschtür zu Quietschtür und von Zimmer zu Zimmer. Gefühlte und wahrscheinlich auch reale 80 Minuten lang. Zwischendurch fackelt hin und wieder jemand durch ein mysteriöses Phänomen ab. Hübsche Spezialeffekte übrigens! Immer wenn einer der Protagonisten à la *The Blair Witch Project* mit dem Rücken zur Kamera steht und an die Wand hechelt, als würde er onanieren, kommt's ferner gern urplötzlich zu Buh!-Schocks. Die lassen einem schon mal kurz das Säcklein schrumpeln. Nett! Was dem *Haus der toten Seelen* jedoch abgeht: Originalität. Alles ein wenig straffer, das wäre ebenso schön gewesen wie eine weniger banale Story und das kaum überraschende Ende. Harald Fränkel



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	94 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



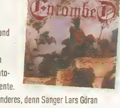


Broilers

Vanitas | Mit *Vanitas* serviert die Düsseldorfer Oi-Punk-Rock-Kapelle einen 19 Lieder fetten Bastard, der eine Achterbahnfahrt durch diverse Genres bietet. Von Rock- über Punk- bis zu Ska- und Oi-Elementen ist fast alles vertreten. Nur wenige Bands schaffen es so gut wie die Jungs und das Mädel um Sänger Sammy Amara, sich mit jedem Album neu zu erfinden und ihre guten Eigenschaften beizubehalten und zu erweitern. Fans von hausgemachter deutscher Musik greifen zu oder hören zumindest mal rein! Saugut! (CG)

LABEL People like you/SPV
WERTUNG: SEHR GUT

Entombed



Serpent Saints | Die schwedische Death-Metal-Band Entombed geht auf ihrem jüngsten Werk ein wenig vom Gaspedal und tauscht Stakkato-Einlagen gegen rockige Elemente. Harmlos ist dennoch etwas anderes, denn Sänger Lars Göran schreit und grunzt, als stehe ihm ein Siebentonner auf dem Fuß. Bei aller Härte haben die vier fies aussehenden Typen ihren Humor nicht verloren und glänzen mit Liedtiteln wie *Kingdom Koma* oder *The Dead, The Dying and the Dying to be Dead*. Eine Psychowalze, die sich erst nach mehrmaligem Hören voll erschließt. (RW)

LABEL PLASTIC HEAD/SOULFOOD
WERTUNG: GUT



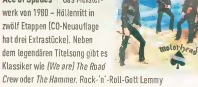
Dropkick Murphys

The Meanest of Times | Die siebenköpfige Folk-Punk-Kapelle aus Boston setzt bei Album Nummer 6 verstärkt auf Instrumente wie Dudelsack und Geige, die in Irland große Tradition haben. Dennoch kommt bei den 16 Mitgröl-Liedern das Punk-Rock-Herz voll auf seine Kosten, schließlich lässt es die E-Gitarre mit gewohnt flotten, aber stets melodiösen Riffs ordentlich krachen. Als Studioverstärkung hat sich die Bande Spider Stacy von den Pogues und Ronnie Drew von den Dubliners ins Boot geholt. Ergebnis: eine biergeschwängerte Platte des Frohsinns. Oi, oi, oi! (RW)

LABEL Cooking Vinyl/Indigo
WERTUNG: GUT

Klassiker des Monats:

Motörhead



Ace of Spades | Das Meisterwerk von 1980 – Höllenritt in zwölf Etappen (CD-Neuauflage hat drei Extrastücke). Neben dem legendären Titelsong gibt es Klassiker wie *(We are) The Road Crew* oder *The Hammer*. Rock-'n'-Roll-Gott Lemmy hörte sich schon damals an wie ein heiserer Bullterrier, Schlagzeuger Phil Taylor prügelt los wie einst Boxer Mike Tyson. Wer die Scheibe nicht besitzt, verdient es nicht, zu leben. (RW)

LABEL Sanctuary/Rough Trade
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Die Ärzte



Erfolg ohne Ende: Die Ärzte (von links) Rodrigo González (Bass, Gesang), Bela B. (Schlagzeug, Gesang), Farin Urlaub (Gesang, Gitarre).

Das Berliner Punk-Trio bezeichnet sich selbst als „Die beste Band der Welt". Vielleicht etwas übertrieben, dennoch werden die Herren auch mit ihrem neuen Album ganz oben mitspielen.

JAZZ IST ANDERS | Seit 1982 verwöhnt die Kultkapelle die Nation mit intelligenten, frechen Texten und punkigen Rhythmen. Obwohl sich spätestens durch den kommerziellen Erfolg der Singles *Gehn wie ein Ägypter* (1987) und *Radio brennt* (1988) die musikalische Orientierung der Band in Richtung Massenmarkt bewegte, ist ihr Punkerherz stets am richtigen Fleck geblieben. Das dürfte nach mehreren Nummer-1-Hits wie *Männer sind Schweine* (1998) gar nicht so einfach gewesen sein, schließlich brachten 20 Millionen verkaufter Alben die Geldbörsen der schrägen Vögel fast zum Platzen. Dennoch zeigen Die Ärzte auch auf ihrem inzwischen zwölften Studioalbum, dass sie weiter die alten Rotznasen von früher sind. *Jazz ist anders* ist nach dem Debüt *Debil* von 1984 erst das zweite selbstproduzierte Werk. Entsprechend klingen die 16 frischen Lieder puristischer und rauer. Wie gewohnt nehmen die Ulknudeln alltägliche Dinge wie Erziehung (*Junge*), Beziehungskisten (*Nur ein Kuss*) oder Herzschmerz (*Niedliches Liebeslied*) auf die Schippe und verpacken das Ganze im Ärzte-typischen Ohrwurm-Design. Sammler aufgepasst: Die CD gibt es in einer appetitlichen Verpackung: Sie kommt in einem Pizzakarton! Ab 2. November überall im Handel. Lecker! Ralph Wollner

LABEL Hot Action Records/Universal
WERTUNG: SEHR GUT

Agnostic Front



Von links: Joseph James (Gitarre), Steve Gallo (Schlagzeug), Roger Miret (Gesang), Vinnie Stigma (Gitarre) und Mike Gallo (Bass).

Mit einem ultra-brutalen Album melden sich die New Yorker Hardcore-Urgesteine zurück

WARRIORS | Für alle Ahnungslosen: Agnostic Front brüllen bereits seit 1982 gegen Diskriminierung und Rassenhass. Sie waren eine der ersten Hardcore-Bands und haben das damals nagelneue Musikgenre über die Grenzen Amerikas hinaus bekannt gemacht. Nach einigen eher punkigen Platten fand das schwer tätowierte Quintett rund um Schreihals Roger Miret zurück zu seinen Wurzeln und liefert auf *Warriors* ein auditives Gemetzel in 14 Akten ab. Dabei ist das Gebelle von Herrn Miret nicht hasserfüllt, sondern stets voll positiver Energie. Ab Dezember ist die Bande auf Deutschland-Tournee. Hingehen und ausflippen! Ralph Wollner

LABEL Nuclear Blast
WERTUNG: SEHR GUT

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Ghost City" von Firelake, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Henker ist eigentlich Oi-Punk?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Halo 3



»Nach dem A-Team nur noch im Nebenrollen zu sehen: Mr. T.«

Der Spieler lädt nach und hofft, dass der Brut so lange stillhält.

»Sorgen für Frust: übertriebene Polizeikontrollen.«

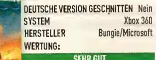
Mit ein paar Kollegen heizt der Master Chief in einem Warthog auf ein Fluggerät des Feindes zu.

»Schon wieder Polizei: Jetzt wird geblitzt.«

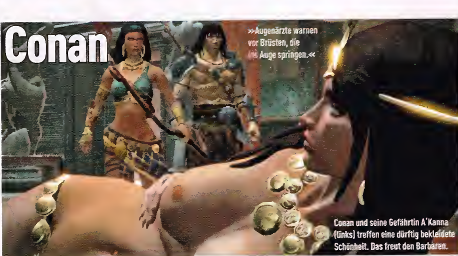
Zwei Plasmagewehre im Einsatz gegen zwei Jäger.

***Halo* auf der Xbox ist so etwas wie Jesus für Christen. Allerdings kommt der Xbox-Erlöser mittlerweile schon zum dritten Mal.**

EGO-SHOOTER | Bam! Bam! Bam! Ihr Plasmagewehr hat gesprochen. Der Master Chief schickt wieder Aliens in die ewigen Jagdgründe. Zwischendurch ist Fahrzeug-Action angesagt. Die Einzelspieler-Kampagne ist sehr kurz, aber intensiv. Die Story checken jedoch vermutlich nur Kenner der Vorgänger. Egal, liegt der Schwerpunkt für die meisten ohnehin auf dem Mehrspieler-Modus. Und der schnurrt mit den üblichen Spielvarianten einwandfrei. Vorbildlich: Die Kampagne funktioniert auch kooperativ mit bis zu vier Spielern. Für Sammler ist das Spiel in einer „Limited Edition" mit Bonus-DVD und einer „Legendary Edition" mit Plastikhelm und zweiter Bonus-Disk erschienen. Die deutsche Version ist ungeschnitten, allerdings mit mittelmäßigen Sprechern. Eine PC-Fassung ist angeblich auch so gut wie fertig. Offiziell heißt es dazu „Kein Kommentar". Macht ja nichts, bei *Halo 2* hat es auch zwei Jahre gedauert, es für den PC zu veröffentlichen. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Bungie/Microsoft
WERTUNG:	SEHR GUT



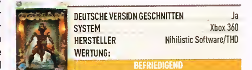
Conan

»Augenärzte warnen vor Brüsten, die ins Auge springen.«

Conan und seine Gefährtin A'Kanna (links) treffen eine dürftig bekleidete Schönheit. Das freut den Barbaren.

Menschen mit schlechten Manieren nennt man Barbaren. Und ihr König heißt nicht Horst Schlemmer, sondern Conan.

ACTION | Nach diversen durchschnittlichen PC-Ausflügen pflügt sich der Hüne in *God of War*-Manier durch ein neues Abenteuer in Hyboria. *Conan*, das sind Weiber, Schwerter und Blut. Der Barbar ist bekannt aus Büchern, Comics und Filmen mit Arnold Schwarzenegger. Doch Moment: Blut oder gar abgetrennte Körperteile gibt es in der deutschen USK-16-Version (fast) nicht. Ein Frevel! Sie lernen aber immer neue Kampfmanöver und vertrimmen in der Verfolgerperspektive Gegnermassen am Fließband. Die wenigen Stimmen wirken aufgesetzt. Schade. Spaß macht die stumpfe und teilweise frustrierende Action irgendwie trotzdem. Wir sind in unseren Herzen eben auch nur Barbaren – doch das ist eine andere Geschichte. Joachim Hesse



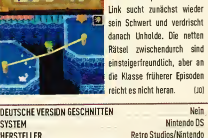
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Nihilistic Software/THD
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Metroid Prime 3: Corruption

Ego-Shooter | Endlich zeigt Nintendo, dass der Wii nicht nur für sozialpädagogische Gelegenheitsspieler taugt. Echte Männer ballern sich jetzt in der Ich-Perspektive per Wii-Fuchtel-Controller durch Weltraumlandschaften. Als Ausgleich für die durchschnittliche Grafik gibt es erstmals Sprachausgabe (Englisch). Fein! (JO)

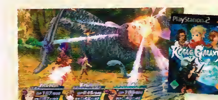
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Retro Studios/Nintendo
WERTUNG:	SEHR GUT



Zelda: Phantom Hourglass

Action-Adventure | Für Nintendo-Geräte gibt es nicht nur *Mario*-Spiele. Nein, es gibt auch *Zelda*. Zipfelmützen-Held Link sucht zunächst wieder sein Schwert und verdrischt danach Unholde. Die netten Rätsel zwischendurch sind einsteigerfreundlich, aber an die Klasse früherer Episoden reicht es nicht heran. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Retro Studios/Nintendo
WERTUNG:	GUT



Rogue Galaxy

Rollenspiel | Die Zukunft sieht düster aus. Zumindest für Monster, denn die dürfen Sie verprügeln. Die Haudrauf-Kämpfe geraten zwar zur Routine, aber die bunte Grafik und die spannenden Kerker halten Sie bei der Stange. Ein schönes, technisch sauberes und verdammt altbackenes PS2-Rollenspiel. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Level 5/Sony
WERTUNG:	GUT



Worms: Open Warfare 2

Runden-Strategie | Halleluja! Zumindest für unterwegs gibt es noch neue *Worms*-Teile, so wie Gott sie für die Spielewelt gewollt hat: in 2D! Am meisten Freude bringt das Taktik-Gemetzel, wenn sich zwei Teams der Reihe nach beharken. Doch mit Bosskämpfen und kniffligen Aufgaben bietet auch die Solo-Kampagne Gutes. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Team 17/THD
WERTUNG:	SEHR GUT

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung!



LESER JETZT WERBEN
+ DICKE PRÄMIE KASSIEREN!

8-GIGABYTE-USB-STICK, PLUG-&-PLAY-FÄHIG

Sie kennen das bestimmt: Ein Freund hat etwas Tolles auf der Festplatte seines PCs und Sie wollen es auch. Mit unserem mobilen Luxus-Speicherstick kein Problem! Einfach in den USB-Port stecken und schon können Sie gigantische acht Gigabyte in die Hosentasche saugen. Eine externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht erforderlich. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, benötigt unter Windows ME/2000/XP keine Treiber und ist erschütterungsbeständig. Somit also ideal für den Transport von Daten geeignet. Unbedingt abgreifen!

PRÄMIEN-NR.: 003250

RAZER DEATH ADDER

Eine gute Maus braucht jeder, der komfortabel spielen und sich schnell durch Anwendungen klicken will. Perfekt, denn wir geben sie Ihnen! Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, der die Unterlage mit einer Infrarot-LED messerscharf abtastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe inklusive eines dezent beleuchteten Scrollrads. Wegen des Gewichts von 100 Gramm lässt sich die Maus leicht bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positions-Rückmeldung. Dazu passt das extralange Zwei-Meter-Kabel. Vorbildlich ist auch das Gewicht. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode bleibt die Maus präzise wie ein Schweizer Uhrwerk. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Die geschwungenen Formen der als Rechtshändermaus ausgelegten Death Adder passen sich normal großen Händen so gut an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten sollten.

PRÄMIEN-NR.: 003164

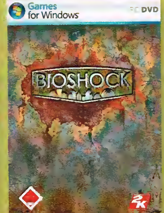




300 SPECIAL EDITION (2 DVDs)

Grandiose Verfilmung des Kultcomics von Frank Miller, in dem Konig Leonidas mit 300 Spartanern in den Krieg gegen das gewaltige Heer von Perserkönig Xerxes zieht.

PRÄMIEN-NR.: 003244



BIOSHOCK PC-DVD

Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre. Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar!

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! PRÄMIEN-NR.: 003243**



CRYSIS

Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.**

PRÄMIEN-NR.: 003253



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte vor postapokalyptischer Kulisse.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 002633



FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

PRÄMIEN-NR.: 003079



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM

Gehen Sie einkaufen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!

PRÄMIEN-NR.: 002918



LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlussen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

PRÄMIEN-NR.: 003197



STRANGLEHOLD (PC DVD) + SPECIAL-BOX!

Neben dem Top-Spiel erhalten Sie zusätzlich den Kultfilm *Hard Boiled* und ein 45-minütiges *Stranglehold*-Making-of.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR: 003302

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausg.); Österreich. € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG. Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausg.); Österreich € 68,20/12 Ausgaben, Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben, Ausland € 101/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
WICHTIG. Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben, Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

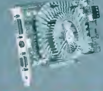
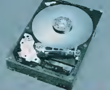
PA PR 46

... Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



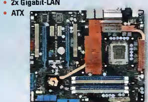
MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2V-MX SE	µATX, S, V, L, sA	AM2 / K8T890	D2	49,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	89,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	104,-
M2N32 WS Profess.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SU	D2+	154,-
M2N-VM/DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	74,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	42,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	42,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	94,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SU	D2	104,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	264,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	154,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	119,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	144,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	259,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	209,-
P5E WS PRO	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	264,-
P5E3 Del./WiFi-AP	S, GL, WL, F, sA	775 / X38	D3	299,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS Maximus Formula SE

- INTEL® X38 Chipsatz
- Fusion Block System (Wasserkühlung vorber.)
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID, 2x eS-ATA RAID
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- 6x USB 2.0, FireWire
- 8-Kanal HD-Sound
- 2x Gigabit-LAN
- ATX



249,- ASUS Rock Solid · Heart Touching

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	59,-
M52S-S3P	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	54,-
M68SM-S2	µATX, S, F, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	59,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	69,-
G31MX-S2	µATX, S, V, GL	775 / G31	D2	69,-
G33M-S2H	µATX, S, F, V, GL	775 / G33	D2	104,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	74,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	109,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	89,-
P35T-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	134,-
X38-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	229,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	47,-
ALiveNF7G-HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	64,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	43,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	46,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	59,-
ConRoe1333-GLAN	S, GL	775 / 945GC	D2	54,-
ConRoe1333-1394	µATX, S, F, GL	775 / 945GC	D2	59,-
ConRoe1333-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	76,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	89,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	47,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	62,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	79,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	89,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	179,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	89,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	149,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35 Platinum	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D2	159,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	169,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: Q: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4400	Allendale	2,0	2x 1 024	109,-	114,-
E6320	Conroe	1,86	2x 2 048	154,-	164,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2 048	179,-	184,-
E6550	Conroe	2,33	2x 2 048	144,-	154,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2 048	164,-	169,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2 048	239,-	244,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2 048	869,-	899,-

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4 096	244,-	249,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4 096		479,-
QX6850	Kentsfield	3,0	2x 4 096	899,-	909,-

AMD

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Orleans	2,4	1x 512	49,-	64,-
4000+	Orleans	2,6	1x 512	54,-	59,-

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Toledo	2,0	2x 512	69,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	79,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	109,-	114,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024	124,-	129,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	134,-	144,-
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024	199,-	

RAM

Tagespreise!

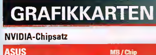
GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	38,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	48,-	42,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	64,-	98,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	76,-	129,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	79,-	
DDR2	2,0 GB	1 066 / 5-5-5	174,-	
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	189,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	264,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 5-5-5	134,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 4-4-4	144,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	1 066 / 5-5-5	368,-	

KINGSTON ValueRAM		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	35,-	29,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	49,-	44,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	60,-	124,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	70,-	99,-
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	86,-	
DDR2 Vista Upgrade	2,0 GB	800 / 5-6-6		94,-
DDR2 XTC Gold	4,0 GB	800 / 5-5-5	148,-	
DDR2 XTC Gold	4,0 GB	800 / 5-5-5	202,-	
DDR2 Vista Upgrade	4,0 GB	800 / 5-6-6	192,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN



NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	52,-
EN8500GT Silent Magic	PCIe	512-D2 / 8500GT	88,-
EN8500GT Silent/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT	104,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	64,-
PX8800GTS-TDH	PCIe	640-G3 / 8800GTS	339,-
PX8800 Ultra Leviathan	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	666,-

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
NX8800GS Diamond+	PCIe	512-G3 / 8800GTS	209,-
NX8800GTS-T2D OC	PCIe	640-G3 / 8800GTS	369,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7300GT	PCIe	256-D2 / 7300GT	49,-
8600GT	PCIe	256-G3 / 8600GT	79,-
8600GTS Super	PCIe	512-G3 / 8600GTS	179,-

XFX		MB / Chip	€
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTS XXX	PCIe	320-G3 / 8800GTS	289,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	469,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAH2600XT/HTDI	PCIe	256-G3 / HD2600XT	109,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-

MSI		MB / Chip	€
RX2600XT-T2D	PCIe	256-G3 / HD2600XT	89,-
RX2600PRO-T2D EZ	PCIe	256-D2 / HD2600PRO	92,-
RX2600XT-T2D EZ	PCIe	512-G3 / HD2600XT	129,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-
HD2900XT WhiteBox	PCIe	1024-G4 / HD2900XT	444,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
HD2400PRO Sonic	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	42,-
HD2600XT Super	PCIe	512-G3 / HD2600XT	119,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800BB	U-100	80	9 / 2 / 7.200	39,-
WD3200AAJB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	64,-
WD4000AAKB	U-100	400	9 / 16 / 7.200	79,-
WD5000AAJB	U-100	500	9 / 8 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	94,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	47,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	56,-
HD320LD	U-100	320	9 / 8 / 7.200	77,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	69,-
ST3750640A	U-100	750	8 / 16 / 7.200	199,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3160215A	U-100	160	12 / 2 / 7.200	44,-

S-ATA

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380215AS	SATA2	80	8 / 2 / 7.200	39,-
ST3160215AS	SATA2	160	8 / 2 / 7.200	44,-
ST3250410AS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	59,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	69,-
ST3400833NS	SATA2	400	8 / 8 / 7.200	154,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	94,-
ST3500630NS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	114,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	179,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	209,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	299,-
ST31000340NS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	359,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1600AAJS	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	47,-
WD2500YS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	59,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	68,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	79,-
WD4000AAKS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	79,-
WD5000YS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	129,-
WD7500AYYS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	219,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	299,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD252KJ	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	59,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HD400LJ	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	79,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	94,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	299,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	94,-

PCIe Grafikkarte

ZOTAC GeForce 8600 GTS

- NVIDIA® GeForce® 8600 GTS Chip
- 256 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 675 MHz Chiptakt
- 2.000 MHz Speichertakt
- DirectX 10 und Open GL 2.0 Unterstützung
- 2x DVI-I (HDCP, Dual-Link), TV-Out
- retail



139,- ZOTAC

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	37,40	38,40
LITEON LH-20A3H*	20x / 8x	37,90	
PHILIPS SPD2413BD	20x / 8x		47,-
PIONEER DVR-112*	18x / 10x	39,90	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	42,-	47,-
SONY NEC AD-7913A Slim	8x / 4x	89,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M	18x / 8x		62,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		38,90
ASUS DRW-2014L1T	20x / 8x		42,-
LG GSA-H62N*	18x / 10x	39,90	44,90
PIONEER DVR-212*	18x / 10x	39,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	35,90	
SONY NEC AD-7173S*	18x / 8x	39,-	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	459,-	
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		679,-

* in verschiedenen Farben erhältlich





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

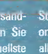


Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



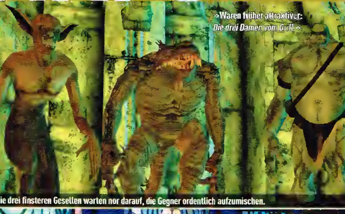
PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



»Bekommt keine Hausratversicherung: Familie Feuerstein.«

Die Feuerelementare heizen dem Spieler in diesem Flammen-Verlies mächtig ein.

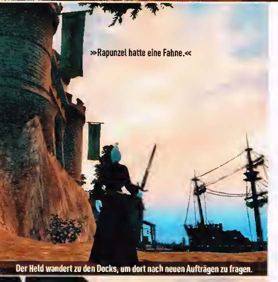


»Waren früher attraktiver: *Die drei Damen vom Grill.*«

Die drei finsteren Gesellen warten nur darauf, die Gegner ordentlich aufzumischen.

»Das Internet wird dreidimensional: Oma Dutt Com.«

Die Spielfigur sitzt in ihrem neuen Heim und gönnt sich eine Ruhepause von den anstrengenden Abenteuern.



»Rapunzel hatte eine Fahne.«

Der Held wandert zu den Docks, um dort nach neuen Aufträgen zu fragen.

»Hat ihre Männer überlebt: Schlumpfine.«

Neuer Anzug für Heroen. Die frischen Kleider sehen hervorragend aus.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Blut, Bruder!

Zu den bisherigen *Oblivion*-Modifikationen gesellt sich eine neue, in der roter Lebenssaft eine wichtige Rolle spielt.

ZWEI TROPFEN BLUT | Mehr als zwei Tropfen Blut verliert jede Frau fünf Tage im Monat oder jeder Bluter, der sich den Finger an der Morgenzeitung schneidet. Doch wofür benötigt man genau zwei Tropfen des roten Lebenssafts? Finden Sie es in dieser *The Elder Scrolls 4: Oblivion*-Mod heraus! Dazu besuchen Sie die Insel Cabana. Auf diesem Außenposten Cyrodiils in der Abeceanischen See befinden sich zahlreiche Ruinen aus längst vergangener Zeit. Für einen Helden wie Sie gibt es also jede Menge zu tun. Und genau das kommt dem Befehlshaber Augustus Klarus gerade recht. Denn die Arbeit auf seinem Schreibtisch häuft sich, sodass er jede Hilfe in Anspruch nimmt, die sich ihm bietet. Als gestandener Recke lassen Sie sich nicht zwei Mal bitten und stürzen sich in das Abenteuer.

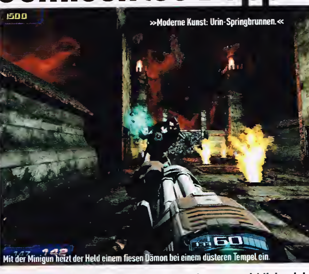
COPA-CABANA

Cabana ist so schön, lassen Sie sich dort doch einfach häuslich nieder. Da Sie diverse Aufgaben für den Kommandanten erledigen, gibt es das Domizil auch ohne Eigenheimzulage recht günstig. Schon steht Ihnen ein nettes Haus zur Verfügung, das auch als Lagerplatz für die vielen Schätze dient, die der Held zu finden gedenkt. Doch schnell merken Sie, dass hier nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Gut, in finsteren Höhlen herumkrabbeln und diverse Monster kloppen zu müssen, damit hatte der Held schon gerechnet. Aber dass dort dunkle Mächte lauern, die weit mehr erfordern als die simple Eliminierung von Viehzeug, das stand in keinem Vertrag. Da hilft jedoch kein Meckern, schließlich wollen Sie ein Held sein. Also in die Hände gespuckt und losgezogen, um das Geheimnis zu lüften! Da es sich bei *Zwei Tropfen Blut* allerdings um den ersten Teil einer Mod-Reihe handelt, kommen Sie wohl erst später hinter das Mysterium. Lady Li und ihr Team arbeiten seit rund einem Jahr an dieser Mod und schufen knapp 50 Spielfiguren und Kreaturen und noch mal so viele Örtlichkeiten. Mit rund 20 Stunden Spielzeit sind Sie reichlich ausgelastet. Wann es losgeht? Wenn alles klappt, finden Sie *Zwei Tropfen Blut* exklusiv auf der nächsten PC ACTION-DVD! Andreas Bertits

Info: www.ei-der-zeit.com

DOOM 3

Gemischtes Doppel

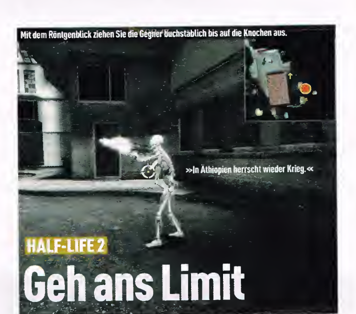


Mit der Minigun heizt der Held einem fiesen Dämon bei einem düsteren Tempel ein.

Gleich zwei Mods in einer? Das geht nun wirklich nicht! Doch! Mit *Desolated*!

DESOLATED | Mit einem besonderen Mod-Projekt warten David „DaveTheFreak" Scholze und Sebastian „SKrog" Krogull auf. *Desolated* teilt sich in eine Einzelspieler-Kampagne mit dem Titel *The Crying Fate* und einen Mehrspielerteil, genannt *Daze*. Während *The Crying Fate* wohl vor allem auf eine spannende Geschichte und dichte Atmosphäre setzt, soll *Daze* das Horror-Erlebnis von *Doom 3* durch ein besonderes Licht-und Schattenspiel intensivieren. Erscheinungstermin: Anfang 2008. Andreas Bertits

Info: http://david.scholze-wsb.de/desolated.htm



Mit dem Röntgenblick ziehen Sie die Gegner buchstäblich bis auf die Knochen aus.

HALF-LIFE 2

Geh ans Limit

Behalten Sie den Durchblick, denn die Jagd auf einen Außerirdischen fordert Ihnen bald das Letzte ab.

OFF LIMITS | Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Dies gilt auch in der *Half-Life 2*-Mehrspieler-Mod *Off Limits*. Zwei Teams begeben sich auf die Jagd nach einem aggressiven Außerirdischen. Das sogenannte Vanguard-Team besitzt dabei zu Beginn die einzige Waffe, die dem Alien schaden kann. Aber nur die andere Truppe, Rogues genannt, kann den Außerirdischen per Radar sehen. So beginnt eine wilde Hatz nicht nur nach dem extraterrestrischen Besucher, sondern auch nach der Wumme, um das Vieh zu erlegen. Momentan übernimmt noch ein Mitspieler die Rolle des Aliens. Ob das in der fertigen Mod auch so ist, erfahren Sie vermutlich im nächsten Jahr. Andreas Bertits

Info: www.off-limits.ba

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
ARMED ASSAULT				
Switzerland Mod 1.21	191 MB	www.switzerland-mod.ch		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2				
Battlefield Pirates 2	403 MB	www.bfpirates.com	118	SEHR GUT
Desert Conflict 0.16b	797 MB	www.desert-conflict.org		SEHR GUT
Nations At War 5.01 Patch	3 MB	www.nations-at-war.com		SEHR GUT
Project Reality 0.61	1,83 GB	www.realitymod.com		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
First Strike	878,8 MB	www.firststrikemod.com	122	SEHR GUT
S.R. Mod	473 MB	www.freewebs.com/srmod		GUT
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS				
C&C Retarded 1.5	6 MB	www.cncretarded.com		SEHR GUT
CNC3 Reformed 1.2	1 MB	http://cnc3center.789mb.com/cnc3reformed.html		SEHR GUT
Global Liberations 1.1	3 MB	http://globalmodseries.110mb.com		SEHR GUT
JeepRubi 0.3	4 MB	http://mods.moddb.com/9821/jeeprubimod		GUT
COMPANY OF HEROES				
Combat Revolution 3.33	103 MB	http://cdc.fiffa.net		SEHR GUT
DOOM 3				
Doom Chronicles	65,2 MB	www.doomchronicles.com	116	GUT
In Hell: Director's Cut	375 MB	www.doomerland.de.vu		HERAUSRAGEND
FAR CRY				
FC Mars v2	117 MB	www.mars.farcry.cz		SEHR GUT
Project Far Cry 1.1	51 MB	http://projectfarcry.3dn.ru		SEHR GUT
HOMEWORLD 2				
BSG: Fleet Commander	286 MB	http://battlestarmod.com	121	GUT
HALF-LIFE 2				
City 17 2.0	45 MB	http://mods.moddb.com/6411/city-17		SEHR GUT
Feeder	76,1 MB	http://hold306.dadiu.dk	121	BEFRIEDIGEND
Fingers	94,7 MB	www.fingersmod.de	121	GUT
Fortress Forever	555 MB	www.fortress-forever.com	121	SEHR GUT
Hidden Source Beta 48	174 MB	www.hidden-source.com		HERAUSRAGEND
Nightmare House: Remake	26,2 MB	http://nh2.wecreatestuff.com	120	SEHR GUT
Occupation: Source	205 MB	www.occupation-source.com	120	GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
Asylum 2: A corpse, vote	64,1 MB	http://nwvault.ign.com	117	SEHR GUT
STAR TREK ARMADA 2				
Fleet Operations	147 MB	www.fleetops.net	120	GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Stargate Empire At War 0.8	332 MB	www.stargate-modding.de		SEHR GUT
Steiner's Advanced Units Mod 3.3	229 MB	www.smg-modding.com		SEHR GUT
STARCRAFT				
Ascension of Duran	1 MB	http://sc.campaigncreations.org/duran		GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Messerspitz-Schlund	65 MB	www.ei-der-zeit.com	120	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Fraghouse Invasion 5.0	132 MB	http://fraghouse.beyondunreal.com		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Decursive	0,3 MB	www.buffed.de	121	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars.
Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

In den Gängen treffen zwei Spieler aufeinander. Das Feuergefecht überlebt nur einer. Die hitzigen und schnellen Gefechte auf den schick gestalteten Karten lassen kaum Zeit zum Verschnaufen.

»Gibt es nicht nur im Sommer: Schweißgeräte.«

EXKLUSIV! DOOM 3

Nimm's schwer!

So schwer war der Mehrspieler-Modus von Doom 3 noch nie. Geben Sie alles, um zu siegen!

DOOM CHRONICLES | Feinde durch enge Gänge jagen und bei jeder Gelegenheit auf sie ballern, das törnt Verehrer von Computerspielen an wie einen Schüler, seiner Lehrerin unter den Rock zu linsen. Weil wir Ihre Gier befriedigen wollen, präsentieren wir an dieser Stelle eine brandneue und exklusive *Doom 3*-Mehrspieler-Mod mit dem schnieken Titel *Doom Chronicles*. Was daran so besonders sein soll? Sie erkennen den Mehrspieler-Modus von id Softwares Grusel-Shooter kaum wieder!

SCHNELLER, SCHNELLER!

Zwar toben Sie sich nur auf zwei neuen Karten aus, doch auch die restlichen hat das Mod-Team gehörig aufgepeppt. Augenscheinlichste Veränderung: die Zahl der Spieler. Während im Original nur vier Kämpfer um den Sieg rangen, sind es nun acht. Dabei bleibt das Spiel dank eines optimierten Netzwerk-Codes immer flüssig. Genauer gesagt: extrem schnell sogar! Schon während des ersten Spiels fällt Ihnen mit Sicherheit auf, dass mit der enorm gesteigerten Geschwindigkeit auch der Schwierigkeitsgrad zugenommen hat. Schneller und härter haben Sie den *Doom 3*-Mehrspieler-Modus noch nicht erlebt. Neu texturierte Waffen, zeitlich begrenzte Lebenspunkte über 100 und Sprungpads runden das Paket ab. Versuchen Sie sich selbst einmal an den runderneuerten Kämpfen in der Egosicht. Übrigens arbeiten die Modder nicht nur an neuen Versionen, sondern sogar an einem Einzelspieler-Modus, der die Geschichte des Hauptspiels fortführen und Ihnen richtig das Fürchten lehren soll. Erscheinungstermin: noch offen. Andreas Bertits

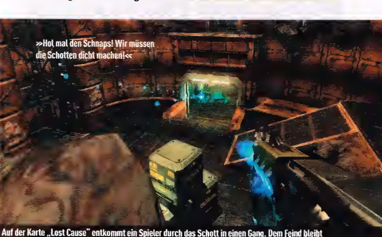
Info: www.doomchronicles.com

Doom 3: Doom Chronicles

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3 v1.3.1
GRÖSSE IN MEGABYTE:	65,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT


»Die Mitarbeiter planten, ihren Chef abzusägen.«

Mit der Motorsäge kommt der Soldat nicht gegen seinen Kontrahenten an, der mit einem Maschinengewehr auf ihn feuert.


»Hol mal den Schnaps! Wir müssen die Schotten dicht machen!«

Auf der Karte „Lost Cause" entkommt ein Spieler durch das Schott in einen Gang. Dem Feind bleibt nichts anderes übrig, als ihm hinterherzujagen.

GRATISSPIELE DES MONATS!

BMW M3 CHALLENGE



Auf dem Nürburgring geraten zwei BMW M3 aneinander.

APPRENTICE DELUXE



Zauberlehrling Pib will der Schlange eine Decke und ein Buch abluchsen.

Lenken und denken

Gepflegt rasen mit *BMW M3 Challenge* oder knackige Rätsel in *Apprentice Deluxe* lösen: Wir haben alles für Sie!

Was ist groß, brüllt, wenn man reintritt, brummt und stinkt hinten aus einem Loch? Nein, wir meinen nicht unseren leitenden Redakteur Wolfgang Fischer, sondern Autos! Genauer gesagt die bayerische Variante der vierrädrigen Benzinfresser, genannt BMW. Vertrieb 10tacle und Entwickler Blimey veröffentlichten Anfang September ein Gratisspiel, in dem Sie sich hinter das Steuer des neuen BMW M3 Coupé klemmen und über den Nürburgring heizen. Wenn Sie jetzt eine optische Niete wie Oprah Winfrey erwarten, lassen Sie sich gesagt sein: Dank derselben Grafik-Engine, die auch im Rennspiel *GT Legends* zum Einsatz kommt, sieht *BMW M3 Challenge* richtig gut aus. Die detailgetreu nachgebildeten Wagen und Spezialeffekte (Spiegelungen und so weiter) lassen Ihnen das Wasser wie ein ultrasaures Bonbon im Mund zusammenlaufen. Auch die Steuerung überzeugt, da Sie sich dahingehend anpassen lässt, ob Sie eher eine realitätsnahe Lenkung oder eine arcadeartige Bedienung bevorzugen. Warum das dann gratis ist, wollen Sie wissen? *BMW M3 Challenge* gilt als Werbespiel für den 420-PS-starken M3! Außerdem erblicken Ihre Augen während der rasanten Rennen unter anderem auch mal die Logos von Prozessor-Hersteller Intel und Ölriese Castrol. Aber wen stört das schon? Gepflegt rasen lässt es sich auch so. Und das sollten Sie auch tun – im Spiel natürlich. Denn haben Sie genug Übung in den drei Spielmodi freies Training, Rennwochenende und Zeitfahren gesammelt, treten Sie im Mehrspieler-Modus gegen bis zu 15 Fahrer entweder im lokalen Netzwerk oder über das Internet an. Worauf warten Sie noch? Installieren, starten, Gas geben! Gemächlicher geht es in unserem zweiten Gratisspiel zu. *Apprentice Deluxe* versetzt Sie in die Rolle des jungen Zauberlehrlings Pib. Dieser erwacht nach einem Albtraum, in dem ihn ein Ritter überreden wollte, ebenfalls ein edler Krieger zu werden, und bekommt von seinem Meister erst mal einen Auftrag aufgebrummt. Er soll Zauberzutaten finden, um damit seinen ersten Spruch zu üben. In klassischer Point-&-Click-Adventure-Manier steuern Sie Pib durch hübsche, aber niedrig aufgelöste 2D-Gegenden, quatschen mit Passanten und erledigen diverse Rätsel. Die englische Sprachausgabe macht in den Dialogen einen professionellen Eindruck. Wenn Sie dieser Sprache nicht mächtig sind, sollten Sie schleunigst einen Abendkurs besuchen oder über die Datei winsetup.exe im Spielverzeichnis deutsche Untertitel zuschalten. Generell überzeugt *Apprentice Deluxe* mit viel Wortwitz. Erstellt wurde das Abenteuer von Herculean Effort Productions mit dem kostenlosen Programm Adventure Game Studio (AGS). Wenn Sie damit mal ein eigenes Spielchen kreieren wollen, laden Sie sich das Programm unter folgender Webseite herunter: www.adventuregamestudio.co.uk. Haben Sie das Ende in *Apprentice Deluxe* erreicht, bemerken Sie sicher, dass eine Frage offenbleiben. Die beantwortet Teil 2, den Sie voraussichtlich auf der DVD der nächsten PC ACTION finden. Bis dahin erfreuen Sie sich in dieser Geschichte an kniffligen Rätseln und witzigen Gesprächen.

Andreas Bertits

Infos: www.m3-challenge.com | www.herculeaneffort.com

NEVERWINTER NIGHTS 2

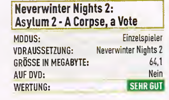
Total abgedreht

Mit dem neuen Teil der *Asylum*-Trilogie drehen Sie buchstäblich durch und verlieren langsam den Verstand.

ASYLUM 2: A CORPSE, A VOTE | In Ausgabe 4/2007 tauchten Rollenspieler mit der auf unserer DVD befindlichen *Neverwinter Nights 2*-Mod *Asylum: A Bet, a Corpse* ab in eine surreale Geschichte. Der Mord an seinem Vater trieb den Spieler langsam in den Wahnsinn. Realität und Einbildung verschmolzen miteinander und es stellte sich die Frage: War der Protagonist selbst vielleicht der Mörder? Nun ist Teil 2 der Trilogie von Christian Mayr erschienen. *Asylum 2: A Corpse, a Vote* zeigt den immer tieferen Fall des Helden in den Wahnsinn. Die abgedrehten Orte, die Sie besuchen, die durchgeknallten Charaktere, auf die Sie treffen, das unkonventionelle Farbenspiel sowie die einzigartige Architektur der Levels verdeutlichen, dass Drogen wirklich schlecht sind und dass sich der Spieler immer mehr von der Realität entfernt. Dennoch befinden Sie sich weiterhin auf der Suche nach Beweisen für Ihre Unschuld und damit auch auf der Suche nach der eigenen Identität. Genau wie mit dem ersten Teil ist Christian Mayr wieder ein wundersames Abenteuer gelungen, das Lust auf die Fortsetzung und die Auflösung der Geschichte macht.

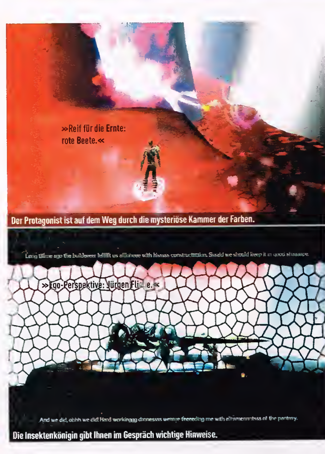
Andreas Bertits

Info: http://nwvault.ign.com



Neverwinter Nights 2: Asylum 2 - A Corpse, a Vote

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Neverwinter Nights 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	64,1
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Der Protagonist ist auf dem Weg durch die mysteriöse Kammer der Farben.

Die Insektenkönigin gibt Ihnen im Gespräch wichtige Hinweise.

Hoch oben auf den Segeln eines Schiffs warten zwei Skelette auf die Feinde. Ein Sturz in die Tiefe bedeutet hier das Ende.

»Endlich tot: Käpt'n Iglo.«

EXKLUSIV! BATTLEFIELD 2

Heute gibt's Gerippchen!

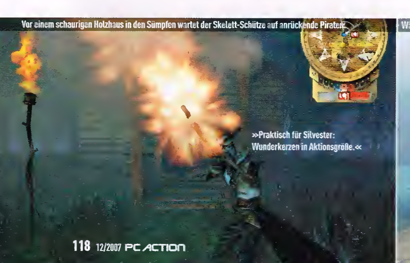
AUF DVD VIDEO

Die untoten Piraten sind wieder da. Der *Battlefield*-Leckerbissen schmeckt auch in der neuen Rezeptur.

BATTLEFIELD PIRATES 2 | Lautes Kanonenfeuer erfüllt die Luft – zwei Schiffe liegen Rumpf an Rumpf im Meer. Die Jammerlaute der Besatzung, das Geklirre der Schwerter, die donnernden Explosionen übertönen sämtliche Befehlsschreie. Von einer Planke, die zwischen den beiden Kähnen liegt, fällt ein Pirat nach dem anderen in das kühle Nass – getroffen von tödlichen Kugeln. Flink hüpfen wir auf das Deck, ziehen einen Säbel. Die Feinde sollen unseren Stahl zu spüren bekommen! Da rennt auch schon einer der Gegner auf uns zu. Geschickt weichen wir aus, versuchen, den Widersacher zu umrunden, wollen zustechen ... und erstarren. Was uns anblickt, ist nicht das Gesicht eines Menschen. Hohle Augen und bleiche Knochen zeugen von einem frühen Ableben des Mannes. Doch er rennt noch munter umher, das Schwert wild schwingend. Untote! Doch die wandelnden Leichen verhalten sich nicht anders als Menschen, trifft spitzer Stahl auf ihr Gebein. Als der erste Schrecken überwunden ist, stellen wir fest: Auch wenn die Feinde so hässlich wie eine bärtige Frau sein mögen, sie sind nicht unbesiegbar.

TRINKT AUS PIRATEN, YO HO!

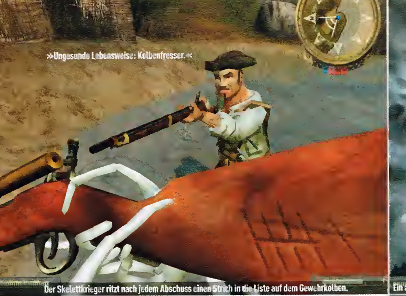
Battlefield Pirates 2 ist – wie unschwer zu erraten – der Nachfolger des beliebten *Battlefield Pirates* von 2005. Inzwischen hat das Modder-Team nicht nur wie ein Transvestit vor seinem Auftritt ordentlich an der Optik geschraubt, sondern vor allem viel Wert auf ein ausbalanciertes Spielerlebnis gelegt. So verfügt jede der zwei Parteien über die gleichen sechs Klassen, darunter Nahkämpfer, Scharfschützen und Sanitäter – wobei wir uns fragen, was Sanitäter bei Untoten bewirken sollen ... Sei es, wie es ist, im Grunde geht es darum, das gegnerische Team wie eine neue Praktikantin in die Knie zu zwingen. Dazu läuft eine Uhr: Wer mehr Siege in einer gewissen Zeit für sich verbuchen kann, gewinnt. Simpel, schnell und gut. Nach jeder Entscheidung wechselt die Karte; an sieben Orten lassen Sie die Säbel rasseln. Dabei geht es in Egosicht meist auf karibischen Inseln zur Sache. Unter Palmen ballert es sich eben noch mal so schön. Um dort von einem Eiland zum nächsten zu gelangen, schnappen Sie sich eines von vier Booten und schippern über das Wasser. An Bord dieser Kähne sind Sie aber meist nur Kanonenfutter: Jede Mannschaft hat Zugriff auf mehrere auf der Insel verteilte Geschüt-


Vor einem schaurigen Holzhaus in den Sümpfen wartet der Skelett-Schütze auf anrückende Piraten.

»Praktisch für Silvester: Wunderkerzen in Aktionsgröße.«


Während der Untoten-Pirat anlegt, will der Menschen-Sanitäter eine Blendgranate werfen.

»Hier, ich habe dir ein Andenken aus Ruß-Land mitgebracht!«



Der Skelettkrieger ritzt nach jedem Abschuss einen Strich in die Liste auf dem Gewehrkolben.

»Macht scharf: eine Schnalle auf dem Bauch.«

Ein auf dem Boden kauerndes Skelett feuert auf den vorbeieilenden Matrosen der Menschen.

ze, mit denen Sie schnell über weite Entfernungen sehr großen Schaden anrichten. Rudern Sie also gerade gemütlich mit Ihrer Nussschale über die Wellen, kann eine kleine Explosion neben Ihnen schnell das Ende bedeuten.

DIE RICHTIGE TAKTIK

Einfach nur wie die Amerikaner im Irakkrieg simpel drauflosrennen und alles umnieten? Ist nicht! Eine ausgeklügelte Strategie und Teamarbeit führen Sie eher ans Ziel. Auch sollten Sie sich die Zeit nehmen, die manchmal recht großen Karten gründlich abzusuchen, denn jede versteckte Munitionskiste kann einen entscheidenden Vorteil bedeuten. Als besonders spaßig hat sich während unseres Tests die Karte „Dead Calm" herausgestellt. Hier haben zwei Schiffe nebeneinander angelegt, Planken führen von einem zum anderen. Zudem liegen zwei kleine Inseln vor den Enden des Ortes. Wer wie wir die RTL-Sendung *Entern oder Kentern* mochte, gehört zunächst mal in die Klapsmühle, fühlt sich aber auf „Dead Calm" wohl. Denn hier kommt das Piratenflair besonders zur Geltung, wenn Sie versuchen, auf das feindliche Schiff zu gelangen, um an Deck heiße Gefechte vom Zaun zu brechen. Doch auch die anderen Spielwiesen machen Spaß – vorausgesetzt, die Mod spielt mit: Da es sich noch um eine Beta-Version handelt, sollten Sie sich nicht über plötzliche Abstürze wundern. Achten Sie unbedingt darauf, dass der jeweils aktuelle Patch für *Battlefield 2* installiert ist. Die Modder werkeln derweil fleißig weiter an *Battlefield Pirates 2*, um jedwede Fehler schnellstmöglich auszubügeln.

FÜR FREIBEUTER

Auch wenn *Battlefield Pirates 2* optisch keine Bäume ausreißt und derzeit mit einigen Fehlern zu kämpfen hat, sollten Sie sich dieses Piratenspiel nicht entgehen lassen. Noch etwas Feinschliff und die Modifikation ist ein echter Kracher. Arrrrr, Matrosen! Auf in den Kampf! Andreas Bertits

Info: www.bfpirates.com

Battlefield 2: Battlefield Pirates 2

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Battlefield 2 1.41
GRÖSSE IN MEGABYTE:	402
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Mit dem Fernglas erspähen Sie weit entfernte Objekte und Gegner und sehen Ihren Feinden auch mal in die Augen.

»Schmerzhaft: sich den Katheter ziehen.«

Bei Nacht kommt es auf Booten zwischen zwei Inseln zu einem heißen Feuergefecht.

Klopf Sprüche!

Piraten geben oft seltsame Laute von sich. PC ACTION hat sich die Mühe gemacht, die Herkunft und Bedeutung dieser Ausdrücke zu erforschen.

ARRRRR!

Arrrrr!
Auch Piraten mussten das Alphabet lernen – wegen der vielen britischen Kolonien in der Karibik der damaligen Zeit natürlich auf Englisch. Da die meisten Freibeuter nicht mehr alle Beißerchen hatten, fielen Ihnen manche Buchstaben schwer. Das „R" (auf Englisch „Ar") erfreute sich aber auch ohne Gebiss großer Beliebtheit.

YO HO HO!

Yo ho ho!
Wenn unser Obermotz Herr Jo Hesse die Artikel fürs Heft durchgeht, bleibt ihm oft nur der verzweifelte Griff zur Flasche Rum. Müssen wir ihn dann vom Boden auflesen, geht das mit dem Spruch „Jo, ho ho!" Ähnlich ging es auch den Piraten, die ihren Chef nach diversen Buddeln Rum aufklauben und zum Schiff schleppen mussten.

AYE!

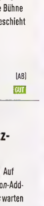
Aye!
Uralten Überlieferungen zufolge entstand der Ausspruch „Aye!", als ein Kapitän einem Untergebenen einen Befehl erteilte und mit seinem Holzbein der Aufforderung Nachdruck verlieh. Der Schrei des Geknechteten brachte sowohl seinen Schmerz als auch den Zielort des Tritts zum Ausdruck.

LIES MICH!

Occupation: Source

Half-Life 2 | Spieler, die eher auf realitätsnahe Spiele stehen, sollten ein Auge auf die Mod *Occupation: Source* für *Half-Life 2* werfen. Wenn sich die Parteien von Allianz und Koalition prügeln, soll das so wirklichkeitsnah wie möglich über die digitale Bühne gehen. Auch der Wiedereintritt von gefallenen Spielern geschieht nicht so schnell wie in anderen Titeln. Für den letzten Verbliebenen auf dem Schlachtfeld ist es nun eine echte Herausforderung, die Stellung bis zur Rückkehr seiner Kameraden zu halten. [AB]

Info: www.occupation-source.com GUT



AUF DVD

Messerspitz-Schlund

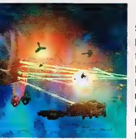
TES 4: Oblivion | Auf Besitzer des *Oblivion*-Add-ons *Shivering Isles* warten neue Abenteuer. An Prüfungsangst dürfen Sie aber nicht leiden, denn tief unter dem namensgebenden Messerspitz-Schlund müssen Sie mit Ihrem Helden sechs Tests bestehen. Sie benötigen ein flinkes Schwert und klaren Verstand, um in den Bereichen Orientierung, Geisteskraft, Kampfeslust, Überblick, Aufmerksamkeit und in der finalen Prüfung zu bestehen. Außerdem finden Sie die *Ayleiden-Ausrüstung v1.0* und *Tecras Mod Translator* für *Oblivion* auf unserer DVD. [MB]

Info: www.ei-der-zeit.com SEHR GUT

Karten-Editor

Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs | Alle Gebiete schon erfolgreich besiedelt? Dann basteln Sie mit dem Mitte Oktober erschienenen Editor doch eigene Einzel- und Mehrspielerkarten! Neben einer Standard-Version entwickelte das Ubisoft-Studio Blue Byte eine Profi-Edition, die sich an geübte Karten- und Level-Ersteller richtet, da sie freies Scripting (Auslösen von programmierten Ereignissen) unter anderem für Quests zulässt. Ubisoft rückt den Profi-Editor aber nur auf Anfrage erfahrener Benutzer raus: Betteln Sie um das Teil per E-Mail an community.germany@ubisoft.com (Stichwort „Editor" im Betreff)! [MB]

Info: www.siedler.de SEHR GUT



Fleet Operations

Star Trek Armada 2 | Die Mod *Fleet Operations* für *Star Trek Armada 2* krempelt das Spiel komplett um. So halten neue Raumschiff-Modelle, überarbeitete KI, bessere Benutzeroberfläche und frische Mehrspielerkarten Einzug auf Ihrer Festplatte. Obendrauf enthält der Download (147 Megabyte) mehr als 200 frische Schiffe und Stationen. [AB]

Info: www.fleetops.net SEHR GUT

Doom3maps.org geschlossen

Sonstiges | Nur die Besten sterben jung. Was die Böhsen Onkelz besangen, wurde für die Fan-Webseite doom3maps.org traurige Gewissheit. Das Projekt krankte schon länger daran, dass sich nur noch wenige Aktive mit der Pflege der Webseite befassten. Wir bedauern die Entscheidung zur Schließung und sagen „Danke" für viele Jahre fruchtbarer Kooperation, die Ihnen Dutzende von erstklassigen Mods und Maps zu *Doom 3* und *Quake 4* bescherte. [MB]

Info: www.doom3maps.org



»Axt, der Duft, der Frauen massakriert.«

Ab und an taucht ein gruseliges kleines Mädchen auf. Wer es ist und warum sich uns dabei die Nackenhaare aufstellen, bleibt geheim.

HALF-LIFE 2

Servus, altes Haus!

Kleben Sie schon mal vorsorglich die Nackenhaare fest, dieser Ausflug wird kein Kindergeburtstag!

NIGHTMARE HOUSE: REMAKE | Die Taschenlampe flackert, die Dielen unter unseren Füßen ächzen leise. Ein ohrenbetäubendes Geräusch lässt uns aufschrecken. Der Boden gibt nach! Ein lautes Bersten morschen Gebälks erfüllt den Raum – wir fallen. Vor Angst schlotternd, fingern wir nach der beim Sturz erloschenen Taschenlampe und schalten sie wieder ein. Oh Gott! Überall Zombies!

ABFALLPRODUKT

Schon die *Half-Life 2*-Modifikation *Nightmare House* lehrte Sie (und uns!) das Gruseln. Kein Wunder also, dass das Mod-Team seit geraumer Zeit an einer Fortsetzung schraubt. Und damit die Wartezeit nicht zu lang ausfällt, erfreuen die Entwickler ihre Fangemeinde zwischenzeitlich mit einer aufpolierten Version – *Nightmare House: Remake*.

FÜHRE EIN SCHLOTTERLEBEN

Die Modifikation greift auf altbewährte Elemente des Horrorfilmgenres zurück: ein Protagonist, ein Furcht einflößendes Haus, Schockeffekte in Hülle und Fülle, jede Menge Zombies. Ihre Aufgabe dabei ist simpel: Sie parken vor besagter Gruselhütte und durchforsten das Teil von unten nach oben. Ihr Leben ist dabei weniger von blutlüsternen Untoten bedroht – die Gegner stellen für Ego-Shooter-Experten kaum eine Herausforderung dar – als vielmehr von nackter Angst. Das schaurig-schöne Leveldesign, ein mysteriöses Mädchen und einbrechende Fußböden lassen Sie im Idealfall vor dem Monitor zittern, eine Handvoll passend eingestreuter Umgebungsrätsel runden das haarsträubende Vergnügen ab. Mit 20 Minuten ist Ihr Ausflug zwar ein kurzes Vergnügen, dafür aber ähnlich intensiv wie unser Brechreiz nach der alljährlichen Betriebsweihnachtsfeier. Jürgen Krauß

Info: http://nh2.wecreatestuff.com

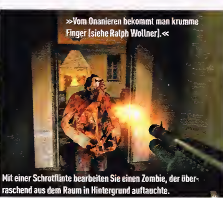
Half-Life 2: Nightmare House - Remake

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Steam, Half-Life 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	26,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Warteschlange vor dem Ost-Solarium.«

Die grauslichen Zombies sind leicht modifizierte Varianten aus dem Hauptspiel – jedoch keine wirklich dramatischen Gegner.



»Vom Onanieren bekommt man krumme Finger (siehe Ralph Wollner).«

Mit einer Schrotflinte bearbeiten Sie einen Zombie, der überraschend aus dem Raum in Hintergrund auftauchte.

HALF-LIFE 2

Mach dich vom Acker!


»Tick und Trick werden von Truck überrollt.«
Vor einem Autowrack kommt es zu einem Feuergefecht.


»Popcorn-Produktion im Genmais-Feld.«
Ein Mitglied des roten Teams fackelt einen Gegner ab.

Dringen Sie in die feindliche Festung ein und stehlen Sie die Flagge, um damit den Sieg davonzutragen.

FORTRESS FOREVER | Dass sich das Fortress-(Festung)-Spielprinzip nach wie vor großer Beliebtheit erfreut, zeigt nicht nur Valves *Team Fortress 2*. Die frisch veröffentlichte Mod *Fortress Forever* schickt Sie ebenfalls in den Kampf um die Behausung der gegnerischen Mannschaft. Prinzipiell geht es darum, die feindliche Flagge zu mopsen. Die steht aber nicht einfach wie eine Bordsteinschwalbe in der Gegend herum, sondern befindet sich tief in der Höhle des Löwen. Also stoßen Sie vor, wurschteln drin herum und ziehen sich wieder zurück. Sie meinen, Ähnlichkeiten mit einem sexuellen Akt zu erkennen? Sie haben eine kranke Fantasie. Auf jeder der 13 Karten ziehen Sie als eines von zwei oder drei Teams los. Dazu wählen Sie zu Beginn und nach jedem Ableben die Klasse, der Sie angehören möchten. Diese Klassen unterteilen sich in Soldaten mit schwerer und leichter Bewaffnung, Scharfschützen, Sanitäter, Spione. Wir brauchen wohl nicht zu erwähnen, dass jedes Team auf eine ausgewogene Mischung achten sollte, um eine Chance zu haben. Hervorheben möchten wir die Karten „Cornfield" und „Monkey", die auch optisch einiges hermachen. Zwar erwartet Sie keine abgedrehte Comic-Grafik wie in *Team Fortress 2*, dafür aber solide und spaßige Mehrspieler-Action. Andreas Bertits

Info: www.fortress-forever.com

Half-Life 2
Fortress Forever

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	554
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

AHOI, BROWSE!


Je brutaler Sie die Untertanen umherwerfen, desto lukrativer ist es.
Mit einem Rasenmäher gegen Pfadfinder – feinste Splatter-Action!

Mach sie alle alle!

Mehr Verblichene finden Sie in keinem anderen Browserspiel!

Spätestens seit *Black & White* steht fest: Als Gott muss man auch mal ein Schwein sein. Dieses Motto schrieb sich auch das Flash-Spiel *Pillage the Village* (www.xgenstudios.com/game.php?keyword=pillage) auf die Fahne. Dort ist es Ihre ehrenwerte Aufgabe, Untertanen möglichst brutal unter die Erde zu bringen – je gemeiner, desto besser. Also werfen, quetschen und erschlagen Sie die putzigen kleinen Männchen, die von Level zu Level nicht nur zahlreicher, sondern auch ausgefuchster daherkommen. Für jede Eliminierung gibt es eine Handvoll Goldstücke, die Sie am Rundenende in verbesserte virtuelle Beseitigungsinstrumente stecken. Für möglichst langen Spielspaß sorgt die integrierte, für Flash-Spiele ungewöhnliche Speicherfunktion.

Bei unserem zweiten, moralisch ebenfalls fragwürdigen Kleinod *Staggy the Boyscout Slayer 2* (www.nutstation.com), schlüpfen Sie in eine dunkle Ritterrüstung und dreschen sich durch Heerscharen von Pfadfindern. Die prügeln mit Stöcken, Schwertern, Pfeilen und Ninja-Sternen auf Sie ein – Sie greifen zu Äxten, Säbeln, Lichtschwertern und sogar Rasenmähern und zerlegen die Grünschnäbel fachgerecht in ihre Einzelteile. Worum der Konflikt geht? Keiner weiß es so genau. Eliminieren Sie einen Pfadfinder, regnet es Geld für die Erweiterung Ihres Waffenarsenals, roten Pixelsaft und virtuelle Gedärme. Granaten, Über-Schwerter, mit Schirmen einschwebende Angreifer und ein Gott-Modus runden das bunte, sinnfreie Spielchen ab. Jürgen Krauß

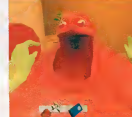
LIES MICH!

BSG: Fleet Commander

Homeworld 2 | Auf den ersten Blick lässt sich aus dem Modnamen *BSG: Fleet Commander* zwar nicht viel erkennen, bei genauerer Betrachtung wird aber zumindest Science-Fiction-Freunden klar: *BSG* ist die Abkürzung für *Battlestar Galactica*, auf gut deutsch *Kampfstern Galactica*. Die TV-Serie erfreut sich auch in Deutschland großer Beliebtheit. Und schon wissen Sie, dass Sie nach Download (286 Megabyte) und Installation schicke Raumschlachten im *BSG*-Universum erwarten. [AB]

Info: http://battlestarmod.com SEHR GUT

Feeder



Half-Life 2 | Die *HL2*-Komplettkonvertierung *Feeder* beschränkt sich darauf, eine dicke Frau noch dicker zu machen. Freiwillig schlägt sich die Dame nicht den Wanst voll, aber zarte Schläge durch schnelle Mausbewegungen bringen sie sogar dazu, Sessel, Gitarren und Mikrowellen zu verspeisen. Die Studenten der dänischen DADIU (Universität für digitale Unterhaltung) geben Ihnen fünf Minuten Zeit, so viel Material wie möglich in der widerspenstigen Frau zu versenken. Übrigens, Wikipedia bildet: „Feeding kann von der Ermunterung, deutlich an Gewicht zuzunehmen, über liebevolles Füttern bis hin zu zwangsweiser Aufdrängung von großen Nahrungsmengen reichen." Mahlzeit! [JK]

Info: http://hold306.dadiu.dk BEFRIEDIGEND

AUF DVD Decursive

World of Warcraft | Vor allem Magier, Schamanen, Druiden und Priester finden an *Decursive* Gefallen. Das nützliche Hilfsprogramm untersucht per Tastendruck Ihre gesamte Truppe. Nicht nach Alkohol und Drogen, aber nach Krankheiten, Fluchen, Verzauberungen und Vergiftungen. Außerdem rotzt *Decursive* dann auch gleich Gegenzauber oder Heilung heraus und kümmert sich so quasi automatisch um Ihre kranken Mitspieler. Genial! [MB]

Info: www.buffed.de SEHR GUT

Fingers



Half-Life 2 | In der Mehrspieler-Mod für *Half-Life 2* treten jeweils zwei Spieler in zwei Parteien gegeneinander an. Die Studenten Hannah und Ethan versuchen, ihren Entführern Chuck und Opa Leroy zu entkommen. Die beiden Verrückten halten die Studenten in ihrer Bruchbude gefangen und wollen sie abschlachten – jeder zweitklassige Horrorfilm lässt grüßen. Die Spieler jagen sich in der Hütte und auf dem Grundstück der Entführer. Eine spaßige Hatz, zumal Opa Leroy im Rollstuhl (Bild) herumheizt. [MB]

Info: www.fingersmod.de SEHR GUT

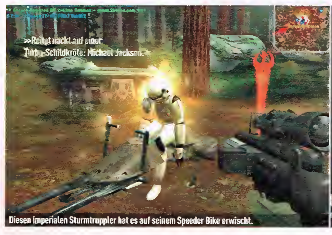
Neue Mod-Tools

Armed Assault | Vor einigen Monaten stellten wir Ihnen auf diesen Seiten die *Armed Assault*-Mod *Virus* vor. Die Entwickler mussten sich noch mit den alten Versionen der Mod-Werkzeuge herumschlagen. Mittlerweile haben die Macher des Hauptspiels Gas gegeben und die Hilfsprogramme verbessert. Die neuen Versionen sollen einfacher zu bedienen sein und noch schneller selbst erstellte Einheiten, Gebiete und Missionen liefern. [MB]

Info: www.armedassault.com SEHR GUT

BATTLEFIELD 2142

Bitte ein Orbit!



Diesen imperialen Sturmtruppler hat es auf seinem Speeder Bike erwischt.



Eine corellianische Corvette versucht, den Laserstrahlen des Verfolgers zu entkommen.

Im Weltraum geht es wieder heiß her. Der Krieg der Sterne ist erneut ausgebrochen. Liefern Sie sich Schlachten zu Land und im All.

FIRST STRIKE | Die Galaktische Republik ist Geschichte, der Jedi-Orden längst vergessen – das Imperium hat die Herrschaft übernommen. Die dunklen Lords und die Sith unterjochen das Universum. Moment mal! Republik und Imperium? Jedi? Dunkle Lords und die Sith? Falls Sie die vergangenen 20 Jahre nicht auf einer einsamen Insel oder im Hochsicherheitsknast absaßen, sollten Sie bemerkt haben, dass *First Strike* nicht im *Battlefield 2142*-Universum angesiedelt ist, sondern vielmehr die Geschichte des Kino-Epos *Star Wars* erzählt. Genauer gesagt, die der alten Film-Trilogie.

DIE CHRONIKEN EINES KRIEGES

In Sachen Hintergrundgeschichte folgt der schicke Komplettumbau dem Hauptspiel-Vorbild: Sie ist und bleibt recht belanglos. Zwar fußen Karten und Missionen auf bekannten Filmereignissen, jedoch zählen bei einem ausgewachsenen Mehrspieler-Shooter ganz andere Werte. Schließlich kommt es bei einer scharfen Blondine ja auch nicht auf den Charakter an. In allen weiteren Belangen hält sich *First Strike* ebenfalls nahe an die Vorlagen. Die *Battlefield*-Spielmechanik bleibt größtenteils erhalten – Sie rennen also immer noch von Flagge zu Flagge – jedoch bestreiten Sie außerdem Weltraumduelle in *Star Wars*-typischen Flugschleudern wie X-Wing oder Tie Fighter. Bodenfahrzeuge wie der Luftkissengleiter Landslider und das motorradähnliche Speeder Bike verstehen sich quasi von selbst, aber auch Droiden nach dem Vorbild des piepsenden Rollcontainers R2D2 haben es in die Mod geschafft. Erwartungsgemäß passen die Schauplätze einwandfrei in das positive Gesamtbild: Sie streifen durch die dichten Wälder von Endor, tingeln über die sandigen Wüstenstraßen von Tatooine und düsen durch die Umlaufbahn von Hoth – was will ein echter *Star Wars*-Fan mehr? Aus lizenzrechtlichen Gründen durften wir die Modifikation nicht auf unsere DVD packen. Jürgen Krauß

Info: www.firststrikemod.de

Battlefield 2142: First Strike

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	BF2142, Patch 1.25
GRÖSSE IN MEGABYTE:	879
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S DENN DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Battlefield-Serie	www.bf-games.de	Diese Seite sollte Ihre erste Anlaufstelle sein, wenn Sie Mods und Infos zu irgendeinem *Battlefield*-Titel suchen
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle spielen!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Far Cry	www.worldoffarcry.de	Word of *Far Cry* bietet, angefangen bei Tipps, über Komplettlösungen bis hin zu Modifikationen, alles für den Südsee-Shooter
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Filehoster	www.filefront.com	Filefront bietet Downloads zu allen Themenbereichen. Modder nutzen die Plattform gern auch zur Veröffentlichung ihrer Mods
GTA-Serie	www.gtamods.de	Sie wollen heiße Schlitten, neue Missionen und fette Wummen für *GTA*? Hier werden Sie fündig.
Half-Life	www.hlportal.de	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Webseite ein absolutes Muss für jeden Strategen
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil das *Max Payne 2*-Abenteuer extrem kurz ist, kommen zusätzliche Dateien immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Webseite für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für das Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de	Auch zum noch jungen Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* wird fleißig gemoddet. Die Seite bietet aber auch allgemeine Infos.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
Steam-Spiele	www.hlportal.de	HL-Portal ist die beste Anlaufstelle rund ums Thema Steam. Zudem finden Sie hier tonnenweise Mods für *Half-Life* und *Half-Life 2*.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Fan-Seite
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de	Die Seite bietet nicht nur jede Menge allgemeine Infos zu den *Elder Scrolls*-Titel, auch in Sachen Plug-in tut sich hier einiges.
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de	Hier finden Sie nicht nur jede Menge Infos zur *UT*-Serie, sondern auch zu *Splinter Cell, XIII, Deus Ex, Rainbow Six: Raven Shield* u. v. m.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen

SPIELETIPPS

Sacred: Underworld

AUF DVD VOLL-VERSION

Legen Sie eine Verknüpfung auf die Arbeitsoberfläche Ihres PCs (Desktop). Per Klick auf die rechte Maustaste gelangen Sie in ein Menü: Wählen Sie dort den Punkt **Eigenschaften**. Hängen Sie an das Ende der Startzeile **CHEATS=1**. Jetzt sollte die Startzeile so aussehen: **sacred.exe /CHEATS=1**. Starten Sie das Spiel über diese Verknüpfung. Nun können Sie per Druck auf die **^-Zirkumflex-Taste** die Konsole öffnen und die Cheats eintippen.

Cheat	Wirkung
sys cheats 96	Cheat-Modus aktivieren (bis Version 1.6)
sys cheats	Cheat-Modus aktivieren (ab Version 1.7)
cheat lord	Gott-Modus
cheat rare	Seltene Gegenstände herbeizaubern
cheat teleport	Teleportieren
cheat tp	Teleportieren
cheat suicide	Selbstmord
cheat damage	Nur noch ein Punkt Lebensenergie
cheat decap	Charakter köpft sich selbst

Hinweis: Der Cheat **cheat lord** versetzt Sie zwar in den Gott-Modus, dennoch sinkt die Lebensenergie. Wenn sie auf null fällt, stirbt Ihr Charakter NICHT, dennoch vermerkt das Spiel einen Tod in Ihrer Statistik.

Tipp: Bei der Kampagne lohnt es sich, in der ersten Stadt Purgatori den Auftrag auf der zweiten Etage der Brücke anzunehmen. Hier möchte sich ein Skelett mehrfach Geld von Ihnen borgen. Geben Sie dem Knochenheini die Knete, denn zur Belohnung erhalten Sie einen Attributs- und Fertigkeitspunkt.

Titan Quest: Immortal Throne

Mit einem simplen Trick können Sie Gegenstände verdoppeln. So geht's:

1. Gehen Sie mit dem gewünschten Objekt im Inventar zu einem **Karawanentreiber**.
2. **Speichern** Sie das Spiel im Hauptmenü.
3. Minimieren Sie den Spielausschnitt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **Alt** und **Tab**.
4. Klicken Sie sich in das Verzeichnis **\Eigene Dateien\My Games\Titan Quest - Immortal Throne\SaveData\Main**
5. Legen Sie einen **Schreibschutz** auf den Ordner **Charaktername:** die rechte Maustaste drücken, das Eigenschaftsmenü aufrufen und den Schreibschutz aktivieren. Jetzt noch **übernehmen** und fertig! Achten Sie darauf, dass der Schreibschutz auch für die Unterordner gilt.
6. Wechseln Sie wieder zurück in das Spiel: **Alt-** und **Tab-Taste** gleichzeitig drücken.
7. Legen Sie das gewünschte Objekt in den **Übergabebereich** des Karawanentreibers.
8. Begeben Sie sich ins **Hauptmenü**.
9. Laden Sie den Spielstand erneut. Und? Prompt befindet sich das Objekt der Begierde sowohl im Inventar als auch im Übergabebereich!
10. **Entfernen** Sie den **Schreibschutz** von den Charakter-Ordnern.

Battlestrike: Der Widerstand

Drücken Sie während des Spiels die **^-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie die folgenden Cheats ein und bestätigen mit der **Eingabetaste**. Achten Sie auf die exakte Schreibweise.

Cheat	Wirkung
Cheat.GodMode()	Gott-Modus
Cheat.NextMission()	Ab zur nächsten Mission
Cheat.FullHealth()	Volle Gesundheit
Cheat.AddAmmo()	Jede Menge Munition
Cheat.TuneWeapons()	Alle Waffen aufrüsten
Cheat.GiveClusterGrenade()	Splittergranaten
Cheat.GiveGrenade()	Granaten

You Are Empty

Sie öffnen die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** und geben die Cheats ein. Doch **Vorsicht**: Wenn Sie sich zu viele Waffen herbeihexen, neigt das Spiel zu Abstürzen.

Cheat	Wirkung
set_clients_health 8000000	Volle Gesundheit
give_weapon_x	Waffe x erhalten.

Für x können Sie Folgendes einsetzen:

- bottle
- grenade
- machinegun
- mauzer
- maxim
- nailgun
- obrez
- rifle
- rifle_sniper
- spanner
- thunder
- thunder_fire

Dragonshard

AUF DVD VOLL-VERSION

Sie freuen sich, dass *Dragonshard* auf unserer DVD ist? Hier kommt die Sahne auf den Kuchen: eine feine Hilfestellung! Drücken Sie während des Spiels die **Eingabetaste**, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie **enable cheats** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Jetzt stehen Ihnen folgende Codes zur Verfügung:

Cheat	Wirkung
victory	Mission gewinnen
buildspeed x	Baugeschwindigkeit auf x setzen; für x sind Werte von 0 bis 100 möglich.
Fastbuild 1	Gebäude sind sofort fertig
Fastbuild 0	Bauzeit wieder normalisieren
+exp x	Sie erhalten x Erfahrungspunkte
-exp x	Ihnen werden x Erfahrungspunkte abgezogen
+gold x	Sie bekommen x Gold
-gold x	Abzug von x Gold
+shards x	Sie nehmen x Scherben in Empfang
-shards x	Subtraktion von x Scherben
+all x	Plus x Einheiten aller Ressourcen

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

NETGEAR

Connect with Innovation™

Netgear WN121T USB Adapter 300Mbit

Mit dem USB Adapter WN121T kommunizieren Sie in Ihrem „RangeMax NEXT"-Netzwerk mit bis zu 300MBit/s - ohne den PC auschrauben zu müssen oder in aufwändige Konfigurationen zu versinken.
Art: 110037402



Netgear WN311T PCI Adapter 300Mbit

Der PCI Adapter WN311T kommt nicht nur für den Einbau in den PC in Frage, sondern punktet vor allem mit der superstarken externen Antenne.
Das steigert die Leistung und lässt Sie bequem mit bis zu 300MBit/s netzwerken.
Art: 110032270



Netgear WPNB111 Bundle 108Mbit

Der RangeMax Wireless Router WPN824 und der dazu passende WLAN-USB-Stick WPN111 spielen im Duo mit bis zu 108 MBit/s. Perfekt aufeinander abgestimmt, mit einer großen Reichweite und hohem Komfort bei der Einrichtung, wird Netzwerken zum Kinderspiel.
Art: 110042367



INTEL PENRYN

Der Preis macht heiß

Günstige neue Core-2-Prozessoren: Ein Zweikern-Modell (im Bild) mit sechs Megabyte und 2,66 Gigahertz soll nur 170 Euro kosten.

In der vergangenen Ausgabe berichteten wir bereits über die neuen Zwei- und Vierkern-Modelle von Intel. Nun sind die Preise bekannt – und Aufrüster dürfen sich freuen.

PROZESSOREN | Die Zweikern-Variante heißt Wolfdale, das Vierkern-Modell Yorkfield. Im Gegensatz zu bisherigen Core-2-Prozessoren verfügen sie über größeren Zwischenspeicher (sechs oder zwölf Megabyte) und weitere Architektur-Verbesserungen für mehr Leistung und einen niedrigeren Stromverbrauch, wie Intel uns während der hauseigenen Messe IDF verriet. Dort zeigte man uns auch das neue Top-Modell Core 2 Extreme QX6950 mit vier Kernen, drei Gigahertz, 333 Megahertz Frontside-Bus und zwölf Megabyte Zwischenspeicher. Im Vergleich zum bisher schnellsten Prozessor QX6850 liegt der QX6950 durchschnittlich um 9,5 Prozent in Führung. Die Benchmarks hat Intel selbst gemacht, daher genießt man die Werte besser mit Vorsicht. Zur Veröffentlichung Anfang November soll der Prozessor rund 1.000 Euro kosten. Wesentlich preiswerter kommen Sie die langsameren Modelle Anfang 2008 zu stehen: Der günstigste Vierkerner mit 2,5 Gigahertz soll nur 270 Euro kosten. Die Preise sind noch nicht offiziell bestätigt. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

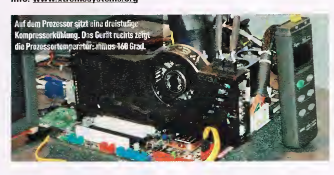
ÜBERTAKTUNGS-WELTREKORDE

Totaler Takt-Tick

5.340 Megahertz erreichte Übertakter Charles Wirth mit Intels neuem Vierkern-Prozessor und brach sieben Rekorde.

PROZESSOR | Der Betreiber der Webseite www.xtremesystems.org verwendete einen Yorkfield-Prozessor – Intels neues Vierkern-Modell, das ab November verfügbar ist. Damit erzielte Wirth die weltweit besten Ergebnisse in Super Pi (1M), Aquamark, Cinebench R10, PC Mark 05 und den Prozessor-Tests von 3D Mark 05 und 06. Außerdem stellte er den Rekord für das höchste Übertaktungsergebnis mit einem Vierkern-Prozessor auf. Daniel Möllendorf

Info: www.xtremesystems.org



Auf dem Prozessor sitzt eine dreistufige Kompressorkühlung. Das Gerät rechts zeigt die Prozessortemperatur: minus 160 Grad.



Auf dem ersten Bild einer Grafikkarte mit RV670-Chip erkennt man die beiden Crossfire-Anschlüsse (oben) und den Stromanschluss.

AMD RV670

Mittelfeld-Star

AMDs gehobene Mittelklasse: Im Internet sind erste Infos und Bilder vom neuen Grafikchip RV670 aufgetaucht.

GRAFIKKARTE | Die Karte stellt laut Aufkleber das „XTX"-Modell dar. Sie läuft mit 600 Megahertz Chip- und 600 Megahertz Speichertakt (vermutlich im 2D-Modus). Das Teil nutzt 256 Megabyte GDDR3-Speicher mit 1,1 Nanosekunden Zugriffszeit, einen flachen Kühler und verfügt über die beiden bekannten Crossfire-Anschlüsse und eine Buchse für den PCI-Express-Stromanschluss. Carsten Spille

Info: www.amd.com/us-en

GEWINNSPIEL

Kopfsache

PC ACTION und Beyerdynamic verlosen fünf Top-Headsets.



5x MMX 2

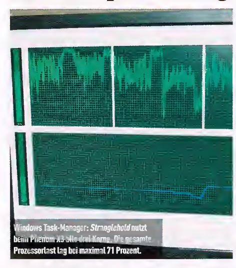
Rund 90 Euro kostet das neue Headset MMX 2 von Beyerdynamic. Dank feinem Mikro und nur 45 Gramm Gewicht eignet es sich bestens für Online-Spieler. Der Übertragungsbereich von 50 bis 18.000 Hertz macht Musikfans froh.

Was ist das Besondere am MMX 2?
a) Es ist leicht und stört daher nicht beim Dauerspielen.
b) Es hat einen großen Frequenzbereich.
c) Ich bin schlau und weiß, dass beides stimmt.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

AMD PHENOM X3

Kernspaltung


Windows Task-Manager: *Stranglehold* nutzt beim Phenom X3 alle drei Kerne. Die gesamte Prozessorlast lag bei maximal 71 Prozent.

Ende des Jahres bringt AMD seine Vierkern-Prozessoren für Spieler. Anfang 2008 folgen die ersten Dreikern-Modelle.

PROZESSOREN | Wie die Vierkern-Variante sollen die Phenom-X3-Prozessoren über zwei Megabyte L3-Zwischenspeicher verfügen. Laut AMD profitieren bereits *Bioshock* und *Unreal Tournament 3* von drei Kernen. Wir konnten zudem *Stranglehold* mit einem Phenom X3 ausprobieren und behielten den Task-Manager im Auge: Alle drei Kerne wurden genutzt, die gesamte Prozessorlast lag die meiste Zeit zwischen 61 und 69 Prozent. Zur Erinnerung: Bis 66 Prozent Prozessorlast wäre ein Zweikern-Modell mit gleichem Takt und identischem Zwischenspeicher genauso schnell. Der Preis soll zwischen AMDs Vier- und Zweikern-Versionen liegen. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

INTEL X38

Chipsatz mit X

Intels neuer Platinen-Chipsatz für die aktuellen Core-2-Prozessoren heißt X38. Wir stellen die interessantesten Platinen vor.

HAUPTPLATINE | Das X38-DQ6 von Gigabyte (220 Euro) konnten wir bereits testen: Bei Spielen ist der neue Chip nicht schneller als die älteren Modelle P35 oder P965. Er unterstützt allerdings jeweils 16 PCI-Express-Bahnen für zwei Grafikkarten. Daher ist er bei unserem Test mit *Bioshock* im Crossfire-Modus bis zu 46 Prozent flinker als der P965 oder P35. Diese bieten nämlich nur vier Bahnen für die zweite Grafikkarte. Bei der X38-Platine P5E3 Deluxe von Asus soll ein Steuerungs-Chip einen niedrigeren Stromverbrauch ermöglichen. Das MSI X38 Diamond Combo bietet derweil DDR2- und DDR3-Bänke. Die drei Platinen sollen spätestens im November verfügbar sein. Daniel Möllendorf

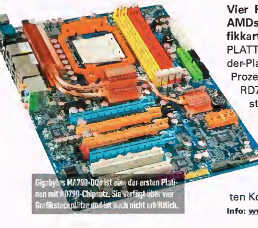
Info: www.intel.de



Das X38-DQ6 war bei unseren Leistungstests so schnell wie Platinen mit älteren Chips. Auch die Übertaktungsergebnisse sind fast gleich.

AMD SPIDER-PLATTFORM

Hui Spinne!


Gigabytes MA790-DQ6 ist eine der ersten Platinen mit RD790-Chipsatz. Sie verfügt über vier Grafiksteckplätze und ist noch nicht erhältlich.

Vier Prozessor-Kerne und ein neuer Grafikchip: AMDs Spider-Plattform (Prozessor, Chipsatz, Grafikkarte) eignet sich für leistungsgierige Spieler.

PLATTFORM | Im vierten Quartal will AMD die Spider-Plattform anbieten. Dazu gehören: Ein Phenom-Prozessor mit vier Kernen, der Platinen-Chipsatz RD790 und ein neuer Grafikchip mit DX10-Unterstützung für *Crysis* oder *Bioshock*. Der RD790-Chip bietet genug PCI-Express-Bahnen für drei oder vier Grafikkarten. Außerdem entwickelt AMD ein Programm, mit dem man angeblich alle Einstellungen verändern kann. Kaufen können Sie das Spider-System als Komplett-PC oder stellen die genannten Komponenten selbst zusammen. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

LIES MICH!

Acht Kerne und bis zu vier Grafikkarten: Intels Top-System Skulltrail



Prozessor, Hauptplatine | Während des Intel Developer Forums (IDF) (Entwickler-Forum) hat Intel ein System mit zwei Vierkern-Prozessoren gezeigt. Dabei kam die Server-Variante der neuen Penryn-Serie (siehe auch links) zum Einsatz. Bei dem ausgestellten PC mit ausgefallenem Gehäuse sorgte eine aufwendige Kühlung für minus 43 Grad Prozessortemperatur. Dementsprechend waren die beiden Vierkern-Modelle auf vier Gigahertz übertaktet. Auf der Server-Platine mit Nvidias Nforce-100-SLI-Chipsatz liefen zwei Geforce-8800-Grafikkarten im SLI-Modus; auch der Einsatz von vier Grafikkarten soll kein Problem sein. Ende des Jahres oder Anfang 2008 sind die ersten Systeme erhältlich. (DM)

Info: www.intel.de

Nvidia: Onboard-Grafik-Chipsatz für Intel-Prozessoren

Hauptplatine | Die neuen Onboard-Grafikchips Geforce 7100 und 7150 unterstützen HDMI samt HDCP-Verschlüsselung und Core-2-Prozessoren mit 333 Megahertz Frontside-Bus sowie DDR2-800-Speicher. Das kleinere Modell Geforce 7050 hat keinen HDMI-Anschluss und arbeitet nur mit FSB266-Prozessoren sowie DDR2-667-Speicher. Der Chiptakt liegt bei 500 Megahertz. Beim schnelleren Geforce 7150 sind es 600 Megahertz. Die drei Modelle unterstützen DX 9. (DM)

Info: www.nvidia.de

Raytracing: Die Zukunft der Spielgrafik



Grafiktechnik | Raytracing soll die aktuelle Darstellungstechnik bei PC-Spielen ablösen und eine deutlich bessere Grafik ermöglichen. Die Technik wurde bereits bei den Spezialeffekten von Kinofilmen wie *Ratatouille* genutzt. Während der Intel-Messe IDF lief eine Demo-Version von *Quake 4* mit Raytracing in Echtzeit absolut flüssig (90 Bilder pro Sekunde) – dafür war jedoch ein System mit acht Prozessorkernen nötig. Hierbei wurden alle Kerne genutzt – das ist bisher bei keinem Spiel möglich. Ab 2009 soll Raytracing spieletauglich sein. (DM)

Info: www.intel.de

DDR2-Speicher bleibt günstig

Speicher | Nachdem DDR2-Module in den vergangenen Monaten immer günstiger geworden sind, zogen die Preise Anfang September wieder leicht an. Mittlerweile ist DDR2-Speicher aber wieder günstiger geworden – die Preise sind niedrig wie nie. So bekommen Sie beispielsweise zwei DDR2-800-Module mit jeweils einem Gigabyte von MDT bereits für 55 Euro. Ein 1.024-Megabyte-Modul mit DDR2-800-Garantie von Take MS oder Aeneon kostet sogar nur 25 Euro. Wenn Sie aufrüsten wollen: Jetzt ist die beste Gelegenheit, Ihre Pläne in die Tat umzusetzen. DDR3-Speicher ist hingegen immer noch vergleichsweise teuer. (DM)

Info: preisvergleich.pcgameshardware.de



Eine Fachmesse wie die Leipziger Games Convention ist der ideale Ort, um mit Entwicklern über die Akzeptanz neuer Technik zu sprechen.

WELCHE TECHNIK BIETEN DIE NEUEN SPIELE?

Zeichen der Zeit

Schöner spielen dank technischer Neuerungen! Das verspricht zumindest die Hardware-Industrie. Sehen die Entwickler das auch so? Mit Technik wie Direct X 10, Unterstützung für Mehrkern-Prozessoren (Multithreading) und Physik-Beschleunigerkarten wie Ageias PhysX wollen die Hardware-Hersteller Spiele hübscher, schneller und realitätsnäher machen. Doch grau ist alle Theorie – entscheidend ist auf dem Platz, sprich: Wie sieht es in der Praxis aus? Hier stellt sich vor allem die Frage, ob die Macher im Hintergrund – die Entwickler – technische Neuerungen akzeptieren und bei der Spieleproduktion effektiv einsetzen. Um das herauszufinden, krallte sich PC ACTION auf der Leipziger Spielemesse Games Convention jeden verfügbaren Entwickler und ließ ihn nicht eher wieder ans Buffet, bis nicht alle Fragen beantwortet waren. Folgende Technik-Trends kristallisierten sich heraus:

ZWISCHENANWENDUNG ODER EIGENENTWICKLUNG?

Glaubt man den Worten von Epics PR-Galionsfigur Marc Rein, ist der Kauf einer sogenannten Middleware (eine Art Zwischenanwendung oder ein anwendungsneutrales Programm, das zwischen Verwendungen vermittelt) wie der *Unreal*-Engine 3 die optimale Lösung für Entwicklerteams. Eine Lizenz-Engine mit einer vollständig entwickelten Technik spart laut Rein viel Zeit, die man in Spielinhalte investieren könne. Doch was ist mit dem finanziellen Aspekt? Betuchte Spieleschmieden wie Gearbox (*Borderlands*, *Brothers in Arms: Hell's Highway*) oder Infinity Ward (*Call of Duty 4*) mögen über das Geld verfügen, um Epics Middleware zu erwerben und dann hausintern sogar noch zu modifizieren. Für kleinere Studios ist eine solche Lösung allerdings zu teuer, sodass man lieber auf günstigere Produkte wie beispielsweise Gamebryo ausweicht oder wie bei *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* (GSC Gameworld), *They* (Metropolis/IMC), *Sacred 2* (Ascaron) oder *Timeshift* (Saber Interactive) eine Eigenentwicklung bevorzugt. Teams, die sich für eine eigene Engine entscheiden, scheuen oft auch die Limitierungen, die eine fremde Technik mit sich bringt, und wollen in den meisten Fällen ein Fundament, das exakt auf das Gameplay des Titels zugeschnitten ist. Natürlich ist die *Unreal*-Engine 3 nicht die einzige Middleware auf dem Markt, die die in Fachkreisen hochgelobte „Next Generation"-Optik bietet. Neben Crytek mit der Cry-Engine 2 (*Crysis*) präsentierte id Software eine neue Lizenz-Lösung: id-Tech-5 (siehe Extrakasten oben rechts), die in *Rage* im Einsatz ist. Billig sind auch diese beiden Produkte nicht und überschreiten wohl das Budget vieler Studios.

DAS PHÄNOMEN CROSS-PLATFORM: EINE FÜR ALLE!

Ein Trend, der sich schon länger andeutet, bestätigt auch die Mehrheit unserer Interviewpartner: Man entwickelt immer mehr Titel gleichzeitig für PC und die Konsolen der nächsten Generation (Xbox 360, Playstation 3). Fachjargon: Cross-Platform; Plattformunabhängigkeit (die Plattform ist das System, auf dem ein Computerprogramm ausgeführt wird). Prominente Beispiele sind *Call of Duty 4*, *Borderlands*, *Brothers in Arms: Hell's Highway*, *Assassin's Creed*, *Haze*, *They* und *Sacred 2* (nur Xbox 360). Die Gründe dafür bringt André Blechschmidt, Entwickler bei Radon Labs (Nebula-Engine, *Das Schwarze Auge 4: Drakensang*), auf den Punkt: „Will man als Entwickler international erfolgreich sein, muss man auch auf die anderen Plattformen gehen. Cross-Platform-Entwicklung ist ein neuer Trend, und England und Amerika sind große Konsolenmärkte, da kommt man mit dem PC nur begrenzt weiter." Generell unterscheidet man zwei Arten der Cross-Platform-Entwicklung. Im Idealfall – wie bei *They* – optimiert man die eigene Engine für jede Plattform einzeln, wobei der PC Priorität genießt, da die Entwickler dessen technische Möglichkeiten für eine höhere Texturauflösung, spezielle Grafikeffekte oder bessere Physik nutzen. Dem gegenüber stehen kommende Titel wie *Borderlands* oder *Call of Duty 4*, bei denen Teams parallel an den Versionen arbeiten, die sich oft – zum Unmut der

PC-Spieler – nicht wesentlich unterscheiden und nicht selten auf der Konsole sogar besser funktionieren. Hier kommt meist eine für die Cross-Platform-Entwicklung optimierte Engine zum Einsatz, wie die *Unreal*-Engine 3 oder die neue id-Tech-5.

DIRECT-X-10-UNTERSTÜTZUNG: EIN MUSS?

Obwohl sich die Szene darüber einig ist, dass der neuen DX-10-Grafikschnittstelle die Zukunft gehört, nutzen die Entwickler sie in kommenden Titeln noch nicht flächendeckend. Das hat zum einen marktstrategische Gründe, denn Direct X 10 ist mit einer neuen Generation von Hardware und einem neuen Betriebssystem (Windows Vista) verbunden. Beides sollte sich nach Ansicht vieler Entwickler erst noch weiter verbreiten. Man will keine Zweiklassengesellschaft, sondern massenkompatible Produkte, die alle spielen können. „Die Welt ist noch nicht ausreichend für diese Technik vorbereitet. Wir gehen behutsam vor, um den Spielern DX 10 nahezubringen", sagt Gearbox-Chef Randy Pitchford. Zudem stecken die Macher selbst noch im Lernprozess und experimentieren viel mit der neuen Technik. Oft sind sich die Entwickler dabei nicht sicher, für welche Grafik-Schmankerln sie DX 10 wirklich nutzen wollen. Für die Entscheidung, auf eine DX-10-Unterstützung zu verzichten, gibt es verschiedene Gründe. Einerseits erreicht man die gewünschte Optik mit Direct X 9 (*Codename: Panzers - Cold War*, *Enemy Territory: Quake Wars*, id-Tech-5-Engine/*Rage*). Andererseits muss man wie bei *Sacred 2* den alten Renderer (die Software, die für das Rendern, also die Erzeugung eines digitalen Bildes aus einer Bildbeschreibung, zuständig ist), der aktuell nur DX 9 unterstützt, erst für DX 10 optimieren. Das nimmt viel Zeit in Anspruch. Wer im Gegenzug konsequent auf die neue Schnittstelle setzt, nutzt sie für eine verbesserte Optik (*Hellgate: London*) oder um Rendertechnik effizienter auszuführen (*They*).

MEHR KERNE MÜSSEN HER!

Die Meinungen zum Thema Multithreading (die Engine ist für Zwei- und Mehrkern-Prozessoren optimiert) sind einheitlich. Da die physikalische Grenze bei derTaktrate der Einkern-Prozessoren erreicht ist, sehen die Techniker nur eine Möglichkeit, mehr Leistung herauszuholen: die Zahl der Prozessoren beziehungsweise deren Kerne erhöhen. Das erklärt, warum die Engines aller uns vorgeführten Titel schon jetzt mindestens für Zweikern-Prozessoren optimiert sind. Spiele mit *Unreal*-3-Technik wie *Borderlands* oder *Call of Duty 4* und *Sacred 2* profitieren bereits von mehr als zwei Rechenwerken. Die Konkurrenz zieht auf jeden Fall nach, da Quad-Core-Prozessoren nach Meinung unserer Gesprächspartner bald etabliert sind. Allerdings räumen viele der Befragten wie Bill Roper von den Flagship Studios ein, dass die Branche noch lernen muss, die Mehrkern-Technik effektiv zu nutzen: Dann besteht die Möglichkeit, noch komplexere und damit wirklichkeitsnähere Dinge in puncto Grafik, Physik und künstlicher Intelligenz zu erschaffen.

HAT PHYSIK-HARDWARE WIRKLICH EINE CHANCE?

Der Hardware-beschleunigten Physik prophezeien die meisten Entwickler keine rosige Zukunft. Für einen Physik-Chip sprachen sich lediglich die Macher von *They* aus, die bereits den Vorgängertitel *Infernal* mit Unterstützung für Ageias PhysX-Karte auslieferten. Die große Mehrheit dagegen befürchtet, dass sich diese Technik nicht durchsetzt, da die Verbreitung viel zu gering ist und sich das in absehbarer Zeit auch nicht ändert. Einige Stimmen fordern sogar die Integration des Physik-Chips auf der Hauptplatine oder sehen in einer Physikbeschleunigung per Grafikkarte wie bei Havok FX – diese Technik unterstützt bis dato nur *Hellgate: London* – die ideale Lösung. Da es keinen einheitlichen Standard gibt, verzichten fast alle Firmen auf eine Unterstützung für eine Hardware-beschleunigte Physik.

EIN ERSTES FAZIT

Die Branche ist aufgeschlossen gegenüber neuer Technik wie DX 10 und Mehrkern-Prozessoren, setzt sie schon in vielen aktuellen Produktionen zum Vorteil der Spieler ein. Klar aber ist, dass man die Kosten-Nutzen-Rechnung dabei im Auge behält. Frank Stöwer

(*Lesen Sie auf der nächsten Seite: Stimmen der Entwickler.*)

id-Tech-5: Top-Technik für alle Systeme



Die neue Vorzeige-Technik für ein entwicklerfreundliches, plattformunabhängiges Spiel kommt von der Shooter-Schmiede id Software (*Doom 3*). Die integrierte sogenannte Megatexture-Technik ermöglicht es Entwicklern aller Plattformen und Systeme (PC, Playstation 3, Xbox 360, Mac), ohne viel Aufwand extrem detaillierte Riesentexturen zu erstellen und dabei jeden einzelnen Pixel zu ändern. Außerdem entfällt wegen der Engine-Auslegung die zeitaufwendige Portierungsarbeit. Für die Produktion heuerte id ein Team aus Spezialisten für die diversen Plattformen an, von deren Fachwissen auch der Lizenznehmer profitieren kann.

They



Obwohl die Engine für die Konsolenentwicklung eingesetzt wird, ist sie für den PC optimiert. Sie profitiert von viel Arbeitsspeicher und schnellen Grafikchips aktueller 3D-Beschleuniger.

Call of Duty 4



Das Fundament des Shooters ist die *Unreal*-Engine 3. Epics Technik ist für Prozessoren mit mehreren Kernen und plattformunabhängige Entwicklung optimiert.

Codename: Panzers - Cold War



Entwickler Stormregion verzichtet beim neuesten Teil der Serie vorerst auf eine DX-10-Unterstützung – die ist für den aktuell erzielten Detailgrad nicht nötig.

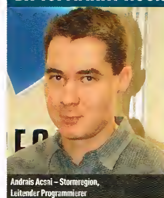
STIMMEN DER ENTWICKLER

DX 10: SCHNITTSTELLE DER ZUKUNFT


Bill Roper – Flagship Studios, Geschäftsführer

Bill Roper: „Die Direct-X-10-Grafikschnittstelle ist eine neue Technik, die wir in *Hellgate: London* unterstützen, und wir können damit eine Menge machen. Das wird euch auf jeden Fall ins Auge stechen. Direct X 10 kommt bei der Darstellung von Effekten für das Wetter und die Zaubersprüche zum Einsatz. Des Weiteren haben wir uns darauf konzentriert, die neue Vista-Grafikschnittstelle für die Elemente zu nutzen, die in der ganzen Spielwelt sichtbar werden. Das wäre einerseits die Tiefenunschärfe, die ihr überall sehen könnt. Dazu kommt eine Bewegungsunschärfe. Die sieht richtig klasse aus und gibt euch das Gefühl, unter DX 10 wie in einem Film zu spielen. Es war zwar harte Arbeit, weil alles neu ist, aber wir können die neue Schnittstelle wirklich gut nutzen – unsere bisherigen Ergebnisse bestätigen das nur."

DX 10: MARKT NOCH ZU KLEIN


Andrais Acsai – Stormregion, Leitender Programmierer

Andrais Acsai: „Der Markt versucht schon jetzt, Direct X 9 abzustoßen, ist aber noch lange nicht reif für Direct X 10. Es werden nur wenige Videokarten unterstützt. Man kann leicht ein paar DX-10-Features in ein Spiel integrieren, nur um sagen zu können, man unterstütze das jetzt auch. Das würde aber auch nicht zu großen visuellen Unterschieden führen. Wir können es uns nicht erlauben, ein Spiel zu entwickeln, das nur unter DX 10 läuft, weil der Markt dafür noch zu klein ist. Außerdem ist die Architektur von DX 10 ganz neu und anders. Es ist schwer, ein System, eine Engine zu programmieren, die DX 10 und DX 9 unterstützt. Wir haben uns für den massenkompatiblen Weg entschieden und integrieren vielleicht nur ein paar DX-10-Features. Aktuell läuft *Codename: Panzers – Cold War* auch unter Direct X 9 bestens."

MEHRKERN-PROZESSOREN: ECHTE CHANCE


Randy Pitchford – Gearbox Software, Geschäftsführer

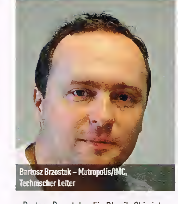
Randy Pitchford: „Mehrkern-Prozessoren sind ein Schritt in die richtige Richtung. Die Spieleindustrie profitiert voll von der Mehrkern-Technik. Auf einem Chip haben wir jetzt viele Kerne und können viel mehr machen. Wir müssen aber auch lernen, wie unsere Software aufgebaut sein soll, um von diesem Multithreading zu profitieren. Diejenigen von uns, die schon früh die Mehrkern-Generation im Visier hatten, mussten davon ausgehen, dass die Hardware, die wir mal bedienen, auch Mehrkern-Hardware sein würde. Ob es um moderne PCs oder Next-Gen-Konsolen geht, wir mussten uns schon vor Jahren darauf konzentrieren, einen guten Job zu machen. Es dauert nicht mehr lange, dann haben wir eine unglaubliche Zahl von gleichzeitigen Zugriffen, dann gibt es Prozessoren mit 60 Kernen. Das ist die Zukunft, auch für Spiele wie *Borderlands*."

CROSS-PLATFORM: WUNSCHLOS GLÜCKLICH


Todd Hollenshead – id Software, Geschäftsführer

Todd Hollenshead: „Die id-Tech-5-Engine ist die ideale Technik für eine Cross-Platform-Entwicklung. Ihr kennt das Problem doch selbst, da gibt es Mac-, PC-, Xbox-360- und Playstaion-3-Fans und bis dato kam es oft zu Reibereien, da einige Spiele für bestimmte Plattformen einfach nicht verfügbar waren. Mit der id-Tech-5 sind diese Konflikte verschwunden, weil es der Engine völlig egal ist, ob sie nun auf dem Mac, dem PC, der Xbox 360 oder der PS3 zum Einsatz kommt. Das ist ideal für Spieleentwickler, da sie die gleichen Entscheidungen wie wir treffen können, nämlich das Spiel auf jeder verfügbaren Plattform mit einer Rate von 60 Fps zum Laufen zu bringen. Zusätzlich profitieren Entwickler vom Wissen unseres Expertenteams und brauchen so nicht Millionen von Dollars in Arbeitskräfte zu investieren."

PHYSIK-CHIP: SINNVOLLE TECHNIK


Bartosz Brzostek – Metropolis/IMC, Technischer Leiter

Bartosz Brzostek: „Ein Physik-Chip ist ein Stück Hardware, das für physikalische Simulationen optimiert ist. Moderne Prozessoren werden zwar mit der Simulation von starren Körpern in Echtzeit fertig, doch ein Physik-Chip kann bei der Simulation von Flüssigkeiten, Kleidung und Stoff sowie beim Generieren von extrem vielen Partikeln glänzen. Genau das setzen wir bei *They* ein, sodass Spieler, die über eine Ageia-Karte verfügen, viele spektakuläre Effekte sehen – ohne dass sich das Spielgeschehen ändert. Bezüglich der Zukunft der Hardware-beschleunigten Physik glaube ich, dass es wirklich keine gute Idee ist, die Physik per Grafikkarte zu simulieren, da viele Spiele die volle Leistung des Grafikchips benötigen. Das Konzept eines Physik-Chips ist auf jeden Fall richtig."

PHYSIK-CHIP: AKZEPTANZ ZU GERING


Paul Wedgwood – Splash Damage, Geschäftsführer

Paul Wedgwood: „Physikkarten waren bis jetzt nicht sonderlich erfolgreich, weil sie von den Nutzern einfach noch nicht richtig angenommen wurden. Außerdem ist die Physik, die das Spielgeschehen beeinflusst, immer noch die beste Physik. Wenn dann ein Teil der Community eine andere Physikberechnung hat als der andere, ist das nicht dasselbe Spiel für alle. Ich glaube, dass die Hersteller die Möglichkeiten einer Physikkarte irgendwann auf ihren Hauptplatinen integrieren. Wenn sich so etwas dann weitverbreitet und fast jeder es hat, dann sehe ich da auch einen Nutzen und wir werden eine Unterstützung dafür bei *Enemy Territory: Quake Wars* anbieten. Meine Erfahrungen als Entwickler haben gezeigt, dass Spielemacher immer einen Weg finden, Technik zu nutzen, die weitverbreitet ist."



Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de



TOP SPARABO JAVA-GAMES

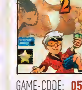
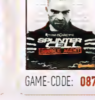
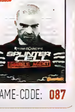
AKTION

2 Spiele für € 2,99*
+ erstes Spiel gratis
= 3 Spiele (0,99 €/Spiel)
Abrechnungszeitraum 1 Woche

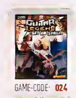
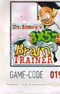
Sende: AAA + Code
an 85999*
Beispiel: AAA 058

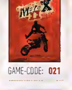
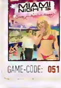
www.mobileunlimited.de

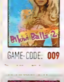
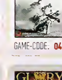
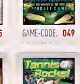
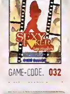


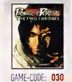
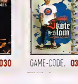
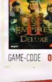
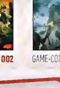
GAME-CODE: 078 · GAME-CODE: 068 · GAME-CODE: 060 · GAME-CODE: 058 · GAME-CODE: 087

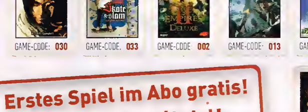



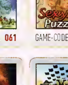
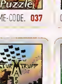
GAME-CODE: 024 · GAME-CODE: 019 · GAME-CODE: 067 · GAME-CODE: 021 · GAME-CODE: 051 · GAME-CODE: 012 · GAME-CODE: 009 · GAME-CODE: 045 · GAME-CODE: 049 · GAME-CODE: 032

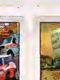
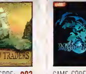





GAME-CODE: 030 · GAME-CODE: 033 · GAME-CODE: 002 · GAME-CODE: 013 · GAME-CODE: 061 · GAME-CODE: 037 · GAME-CODE: 036 · GAME-CODE: 022 · GAME-CODE: 065 · GAME-CODE: 005

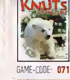
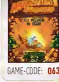


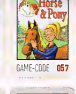
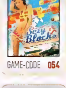
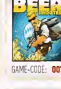
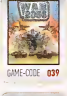
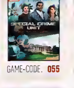

Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!

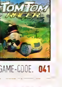
GAME-CODE: 018 · GAME-CODE: 074 · GAME-CODE: 066 · GAME-CODE: 064 · GAME-CODE: 003 · GAME-CODE: 029

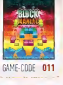
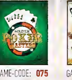
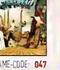
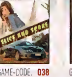
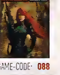



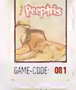
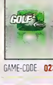

GAME-CODE: 056 · GAME-CODE: 071 · GAME-CODE: 063 · GAME-CODE: 025 · GAME-CODE: 057 · GAME-CODE: 054 · GAME-CODE: 007 · GAME-CODE: 039 · GAME-CODE: 055 · GAME-CODE: 077

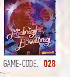
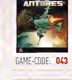
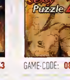


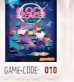



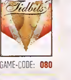






GAME-CODE: 042 · GAME-CODE: 059 · GAME-CODE: 008 · GAME-CODE: 041 · GAME-CODE: 079 · GAME-CODE: 011 · GAME-CODE: 075 · GAME-CODE: 047 · GAME-CODE: 038 · GAME-CODE: 088

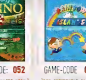




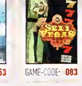
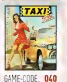


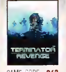


GAME-CODE: 081 · GAME-CODE: 023 · GAME-CODE: 017 · GAME-CODE: 028 · GAME-CODE: 043 · GAME-CODE: 082 · GAME-CODE: 006 · GAME-CODE: 010 · GAME-CODE: 044 · GAME-CODE: 080





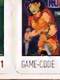
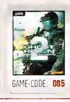



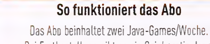

GAME-CODE: 020 · GAME-CODE: 052 · GAME-CODE: 034 · GAME-CODE: 053 · GAME-CODE: 083 · GAME-CODE: 040 · GAME-CODE: 016 · GAME-CODE: 076 · GAME-CODE: 062 · GAME-CODE: 015





GAME-CODE: 070 · GAME-CODE: 084 · GAME-CODE: 050 · GAME-CODE: 031 · GAME-CODE: 004 · GAME-CODE: 085



So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!
Nur 0,99 €/Spiel

DIE FESTPLATTE SICHER VERKAUFEN

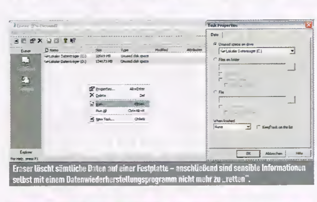
Mach die Alte richtig platt!



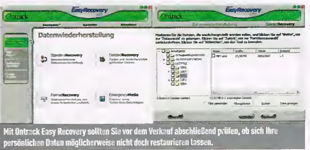
Bevor Sie Ihre alte Festplatte verhökern, ist es ratsam, mit den richtigen Programmen dafür zu sorgen, dass sich später keine sensiblen Daten wiederherstellen lassen.



Mit der Software Acronis True Image können Sie eine Festplatte klonen (= eine identische Kopie erstellen). Aufgaben wie das Verfassen von Partitionen übernimmt das Programm für Sie.



Eraser löscht sämtliche Daten auf einer Festplatte – anschließend sind sensible Informationen selbst mit einem Datenwiederherstellungsprogramm nicht mehr zu „retten".



Mit Ontrack Easy Recovery sollten Sie vor dem Verkauf abschließend prüfen, ob sich Ihre persönlichen Daten möglicherweise nicht doch restaurieren lassen.

Sie glauben, gelöschte Daten lassen sich auf der Festplatte nicht wiederherstellen? Irrtum! Doch mit unseren Mitteln gibt es kein Zurück!

Da sich mit zunehmendem Alter die Ausfallrate einer Festplatte enorm erhöht, sollten Sie aus Sicherheitsgründen alle zwölf bis 24 Monate Ihre Festplatte tauschen. Rüsten Sie also nicht nur auf, wenn der Speicherplatz knapp wird. Bei Ebay erhalten Sie für Ihre alte Platte oft noch einen guten Preis, sodass die Investition für ein neues Modell eher gering ausfällt. Doch Vorsicht: Eine nicht richtig formatierte Festplatte kann Ihr Verhängnis sein, wenn sensible Daten in falsche Hände gelangen. Unsere Tipps zeigen, wie Sie eine Festplatte klonen und dann sicher löschen. Wollen Sie auf Nummer sicher gehen, prüfen Sie vor dem Verkauf noch mit einem dafür optimierten Wiederherstellungsprogramm, ob Sie es auch wirklich geschafft haben, Ihre Daten für immer und ewig zu entfernen.

FESTPLATTE KLONEN

Sehr komfortabel ist es, eine Festplatte zu klonen, bevor Sie Ihre alte zum Verkauf freigeben. Dieser Vorgang geht nicht nur deutlich schneller als eine aufwendige Sicherungskopie (Back-up), sondern gewährleistet auch, dass Sie nichts vergessen haben und die Festplatte startet. Empfehlenswert ist die Software Acronis True Image. Dieses Hilfsprogramm gibt es jedoch nicht für lau, es kostet rund 35 Euro. Eine Alternative ist der Partition Manager 8.0, der ebenfalls in der Lage ist, eine Festplatte zu klonen; er schlägt mit circa 40 Euro zu Buche. Achten Sie beim Partition Manager darauf, dass Sie nicht direkt auf eine Partition klicken, wenn Sie das Ziellaufwerk wählen, sondern nur auf den grauen Kasten, damit der Kopiervorgang nicht scheitert. (Eine Partition ist ein zusammenhängender Teil des Speicherplatzes eines geeigneten physikalischen Datenträgers. Partitionen sind voneinander unabhängig; Betriebssysteme können sie wie physikalische Laufwerke behandeln.)

FESTPLATTE SICHER LÖSCHEN

Nachdem Sie Ihre Festplatte geklont haben, können Sie das alte Speichermedium mithilfe von Windows formatieren. Um die Daten endgültig zu löschen, installieren Sie das Hilfsprogramm Eraser. Klicken Sie unter „File" auf „New Task" und wählen Sie die gewünschte Partition. Verfügt Ihre alte Festplatte über mehrere Partitionen, wiederholen Sie die Schritte. Den eigentlichen Löschvorgang starten Sie über „Task" – „Run All". Im Kasten „Arbeitsmaterial" (unten) verweisen wir auch auf Eraser Portable: Die Version lässt sich auf einen USB-Stick kopieren, ist also auch mobil einsetzbar.

WIEDERHERSTELLUNG VON GELÖSCHTEN DATEN

Um absolut sicherzugehen, dass Ihre Daten nicht restaurierbar sind, sollten Sie eine Datenrettungssoftware installieren und den Praxistest machen. Mit dem erwähnten Partition Manager 8.0 ist es problemlos möglich, gelöschte Partitionen und damit verlorene Daten wiederherzustellen. Für den professionellen Einsatz empfehlen wir die (mit 213 Euro nicht ganz billige) Software Easy Recovery Data Recovery 6.1. Der Hersteller hat auch eine abgespeckte „Lite-Version" für rund 95 Euro im Programm; hier ist die Datenrettung auf 25 Dateien pro Suchdurchlauf limitiert. Wer gar kein Geld ausgeben möchte, liegt mit PC Inspector File Recovery oder Smart Data Recovery 3.5 richtig. Daniel Waadt

Arbeitsmaterial

- **Eraser**
  http://www.heidi.ie/eraser/download.php
- **Eraser Portable**
  http://portableapps.com/apps/utilities/eraser_portable
- **Ontrack Easy Recovery oder Data Eraser**
  https://eu-store.ontrack.com
- **PC Inspector File Recovery**
  www.pc-inspector.de
- **Smart Data Recovery 3.5**
  www.pcghw.de/?article_id=602880


THE WAY OF THE GUN
CORE2QUAD OVERCLOCKED
INTEL CORE2 QUAD Q6600@4x3,0GHz
GEFORCE 8800 GTX
nVIDIA GEFORCE 8800 GTX - 768MB
2048 MB SPEICHER
2x 1GB DDR2-800 RAM
500 GB FESTPLATTE
500 GB S-ATA II HDD, 7200 U/MIN
18x DVD-BRENNER
18x DVD DUAL LAYER BRENNER
INTEL P35 MAINBOARD
NEUESTER INTEL P35 CHIPSATZ
1499,-
Oder ab mtl. 38,-
GUNWAY
WWW.GUNWAY.DE
Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand. * Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.


Mit kostenlosen Software-Werkzeugen (Tools) können Sie unter anderem Ihrer Grafikkarte zu mehr Leistung verhelfen.

DIE BESTEN TUNING-WERKZEUGE FÜR GRAFIKKARTEN

Hör mal, wer da hämmert!


AUF DVD WERKZEUGE

Das Internet beherbergt viele Hilfsprogramme, mit denen Sie Ihrer Grafikkarte Beine machen und Bildqualität oder Leistung verbessern.

Da sich der geneigte PC ACTION-Leser selten scheut, nützliche Programme gratis abzugreifen, klären wir Sie über empfehlenswerte und vor allem kostenlose Programme für Ihre Grafikkarte auf. Doch nicht jedes dieser virtuellen Heinzelmännchen arbeitet sowohl mit Geforce- als auch Radeon-Modellen zusammen: Einige der Hobby-Programmierer haben sich auf einen Hersteller spezialisiert. Deshalb teilen wir die Hilfsprogramme in die Gruppen AMD, Nvidia und Multi.

AMD: ATI TRAY TOOLS

Das beliebteste Hilfsprogramm (Tool) für AMDs Radeon-Karten ist nur von Anhängern dieses Lagers nutzbar: Ohne eine Radeon im Rechner verweigert das Programm mit einer Fehlermeldung den Start. Allen anderen bietet es gewichtige Vorteile. Wenn Ihnen das Catalyst Control Center (CCC) nicht genug Optionen bietet, zu viele Ressourcen konsumiert oder ganz einfach nicht schnell genug ist, sind die Ati Tray Tools (ATT) genau das Richtige. Zur Nutzung der ATT benötigen Sie nur den Grafiktreiber, andere Programme wie das Dotnet-Framework von Microsoft sind nicht erforderlich. Die Installation genehmigt sich nicht einmal drei Megabyte Speicherplatz auf der Festplatte und auch nach dem schnellen Start herrscht Askese: Das Symbol in der Schnellstartleiste von Windows (Tray-Symbol) verbraucht magere 1,5 Megabyte. Öffnen Sie daraus ein Optionsfenster, bleibt der Konsum noch immer unter drei Megabyte. Zum Vergleich: Das CCC haut geöffnet mit mindestens 20 Megabyte rein ... Nach einem Rechtsklick offenbart das Tray-Symbol alle Kategorien. Unter „3D" – „Settings" finden Sie alle Optionen, die Ihnen auch im CCC zur Verfügung stehen. Die Sparte „Hardware" ermöglicht es, unter „Monitoring Graphs" diverse Lebenszeichen der Grafikkarte aufzuzeichnen – unter „Add" – „Sources" können Sie anklicken, welche das Tool im Auge behalten soll. Die Kategorie „Tweaks" ist vor allem unter „Advanced" interessant. Die meisten Optionen sollten Sie aber nur anfassen, wenn Sie auch wirklich wissen, was sie bedeuten. Unter „New AA and AF Methods" verstecken sich die inoffiziellen Transparenz-Kantenglättungs-Modi „ASBT" und „EATM". Was Sie damit genau anstellen, lesen Sie unter www.pcgameshardware.de/?article_id=574074&page=2. Alle Möglichkeiten der Ati Tray Tools aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Aber neben Über- und Untertaktung (Over-/Underclocking) mit Spannungsänderungen (in beide Richtungen) können Sie für Ihre Lieblingsspiele Profile mit diversen Einstellungen kreieren, per Bildschirmanzeige (On-Screen-Display) unter anderem die Bildwiederholrate und den freien Videospeicher erkennen. Einfach mal ausprobieren!

MULTI 1: ATI TOOL

Sie möchten kein großes Theater, sondern Ihrer Karte nur zu mehr Takt verhelfen? Da hilft das Ati Tool. Auch wenn der Name AMD/Ati-Exklusivität suggeriert, arbeitet das Programm auch mit Geforce-Karten zusammen. Mit der aktuellen Beta-Version 0.27 b2 lässt sich erstmals bei einer HD2900 XT die Spannung erhöhen. Die Bedienung ist simpel: Sie erstellen über „New" ein neues Profil, stellen die Takte ein und ändern gegebenenfalls die Spannung; das geht unter „Settings" – „Voltage Control". Einer Radeon X1x00 sollten Sie nur mit guter Kühlung 1,5 Volt (VDDC) geben, einer 2900 XT besser nicht mehr als 1,3 Volt. Für buchstäblich mehr Luft nach oben lässt sich unter „Fan Control" die Drehzahl des Lüfters regeln. Die Optionen „Find Max Core" und „Find Max Mem" sind gut gemeint, sorgen aber nur bei den wenigsten Grafikkarten für realistische Maximalwerte. Außerdem kommt es häufig vor, dass der Rechner beim Testen einfach so einfriert. Unser Tipp: Übertakten Sie Ihre Grafikkarte manuell.

MULTI 2: RIVATUNER

Dieser Name sorgt ebenfalls für Verwirrung: Der Rivatuner, erstmals erschienen zu Zeiten

Arbeitsmaterial

- **Ati Tray Tools** – Auf der DVD
- **Ati Tool** – Auf der DVD
- **Rivatuner** – Auf der DVD
- **Fraps** – Auf der DVD
- **Nhancer** – Auf der DVD
- **Dotnet-Framework** – Auf der DVD



DAMIT DAS KLAR IST!

TOOL
„Werkzeug": In der Welt der Bits und Bytes sind Tools kleine Hilfsprogramme, die das Leben am und mit dem PC erleichtern.

UNDERCLOCKING (UNTERTAKTUNG)
Unter diesem Begriff versteht man die Senkung von Takt und Spannung der Hardware, um Strom zu sparen und leise kühlen zu können.

(SHADER-)ALU
„Arithmetic Logical Unit": Arithmetische Logik-Einheit, die der Grafikchip zur Berechnung von meist gleitkommagenauen Werten einsetzt.

von Nvidias Riva TNT, bietet auch rudimentäre Unterstützung für Radeon-Beschleuniger. Zwar können Sie keine Treiber einstellen, Aktionen wie Taktänderungen, Regelung der Lüftergeschwindigkeit und Protokollierung – etwa der Temperatur, des Takts und der Lüfterdrehzahl – sind über „Customize" jedoch möglich. Mit einer Geforce steht Ihnen das volle Options-Spektrum zur Verfügung, darunter die Einstellungen rund um FSAA und AF (FSAA = Full-Screen Anti-Aliasing; das darzustellende Bild wird im Speicher mit einer höheren Auflösung als die des Anzeigegeräts berechnet und bei der Ausgabe mithilfe von Filtern an die tatsächliche Auflösung angepasst. AF = Anisotrope Filterung; Methode zur Texturfilterung). Diese Einstellungen finden Sie im Hauptfenster unter „Driver Settings" nach einem Klick auf „Customize" neben „Forceware detected". Auch tiefergehende Eingriffe sind einstellbar, wie etwa die Möglichkeit, Funktionseinheiten Ihrer Geforce zu deaktivieren. Das bietet das Werkzeug über „Customize" (das obere) – „Low-level system settings" – „NVStrap driver" – „Install" und abermals „Customize" (siehe Bilder rechts). Dadurch können Sie bei älterer Software im 3D-Betrieb viel Strom sparen. Unser Testrechner mit einer Geforce 8800 Ultra verbraucht mit 16 statt 128 Shader-ALUs nur noch 220 statt 305 Watt. Diese Einstellungen sind erst nach einem Neustart aktiv und lassen sich rückgängig machen. Mehr dazu unter www.pcgameshardware.de/?article_id=607659.

NVIDIA: NHANCER

Der Nhancer ist das wichtigste Tool für Geforce-Nutzer, die in den Genuss aller Kantenglättungs-Modi kommen wollen. Es benötigt das Dotnet-Framework zur Funktion, stellt dann die qualitativ hervorragenden Hybrid-FSAA-Modi zur Verfügung. Andere, den Texturfilter betreffende Optionen, justieren Sie im Treiber-Control-Panel. Für SLI-Nutzer sind die vorgefertigten Profile interessant, die die besten Einstellungen vornehmen.

MULTI 3: FRAPS

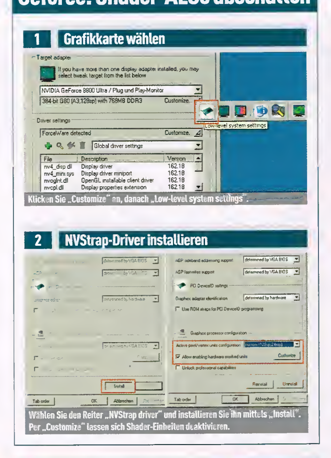
Der Name Fraps ähnelt nicht zufällig der Leistungsangabe „Frames per Second" (Fps; Bilder pro Sekunde) – er beschreibt treffend den Fokus von Fraps. Ursprünglich als „Framezähler" für Spiele ohne Benchmarkfunktion erdacht, kann die Software mittlerweile Screenshots anfertigen, Spiele-Videos aufnehmen sowie Frameraten aufzeichnen und mitteln. Die aktuelle Version 2.9.1 ist in der Lage, auch mit Direct X 10 umzugehen. All das lösen Sie über frei konfigurierbare Tasten aus. Die einzigartige Funktion, jedes Spiel mittels gemessener Frameraten als Benchmark einzusetzen, nutzen wir seit langer Zeit im Testlabor. Die Optionen finden sich hinter dem Reiter „Fps". Ändern Sie hier den „Benchmarking Hotkey", haben Sie die Kontrolle darüber, wie lange Fraps die Framerate von 3D-Anwendungen protokolliert. Drücken Sie „F11" (Standard zum Auslösen der Messung), beginnt die Prozedur, ein weiterer Tastendruck beendet sie. Das Programm legt dann eine Datei namens „Frapslog.txt" an, in der Sie die gemessene Zeit und alle Fps-Werte finden. Möchten Sie zum Beispiel immer das gleiche Rennen in *Need for Speed: Carbon* in ein und derselben Zeit messen, geben Sie Fraps über „Stop benchmark automatically after xx seconds" eine Zeit vor: Das Tool stoppt von selbst. Aktivieren Sie unten „Frametimes", schreibt Fraps zu jedem Frame eine Zeitangabe. Das ist interessant, um den genauen Verlauf mit Höhen und Tiefen zu erfahren. Wollen Sie Videos vom Spiel oder Bilder Ihrer Lieblingsszenen anfertigen, legen Sie im betreffenden Feld einen Pfad fest, wo diese gespeichert werden sollen (etwa auf dem Desktop). Unkomprimierte Videos kosten aber sehr viel Festplattenspeicher: Schon ein zwei Sekunden langer Videoschnipsel schluckt in 1.024x768 bei 25 Fps und ohne Sound rund 25 Megabyte.

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Falls Sie zu jenen Menschen gehören, die in einem Retro-Rechner Grafikkarten anderer Hersteller nutzen, können wir Ihnen weitere Hilfsprogramme empfehlen. Im Falle einer Voodoo 3-5 bietet V.Control alle Einstellungen von Filterqualität bis FSAA. Kyro-Fans greifen zu den Kyro Tools XP für sehr umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten. S3-Savage-Nutzer (bis einschließlich Savage 2000) lassen mit S3 Tweak ihrem Tuning-Verlangen freien Lauf.

Raffael Vötter

Geforce: Shader-ALUs abschalten



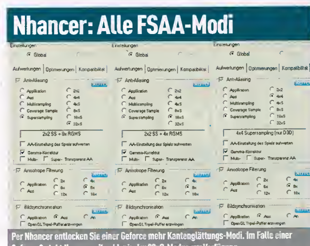
1 Grafikkarte wählen

Klicken Sie „Customize" an, danach „Low-level system settings".

2 NVStrap-Driver installieren

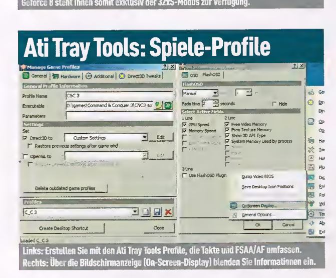
Wählen Sie den Reiter „NVStrap driver" und installieren Sie ihn mittels „Install". Per „Customize" lassen sich Shader-Einheiten deaktivieren.

Nhancer: Alle FSAA-Modi



Per Nhancer entlocken Sie einer Geforce mehr Kantenglättungs-Modi. Im Falle einer Geforce 8 steht Ihnen somit exklusiv der 32xS-Modus zur Verfügung.

Ati Tray Tools: Spiele-Profile



Links: Erstellen Sie mit den Ati Tray Tools Profile, die Takte und FSAA/AF umfassen. Rechts: Über die Bildschirmanzeige (On-Screen-Display) blenden Sie Informationen ein.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-03	ca. € 180,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,7[illegible]
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,8[illegible]
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 210,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 80,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra	ca. € 580,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 (0,8 ns)	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	83,2 Fps	82,7 Fps	1,46
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 470,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN88DDGTS	ca. € 340,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 (1 ns)	513/792 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,30
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 (1 ns)	513/792 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,32
Sapphire HD2900 XT	ca. € 320,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 (1 ns)	743/828 MHz	320/64	0,3/3,4 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,32
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 360,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 160,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 (1 ns)	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07
Gainward Bliss 8600 GT PCX GS	ca. € 110,-	Geforce 8600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	594/800 MHz	32/max. 32	0,4 Sone	29,1 Fps	22,5 Fps	3,23

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte P35-DS4	ca. € 140-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,40
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	-	3	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 140,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte G33-DS3R	ca. € 100,-	G33	F2/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, GMA 3100 (Grafik)	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 150,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 90,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5N-E SLI	ca. € 100,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 90,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 90,-	P35	1.1/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 55,-	PT88D Ultra	1.3D/1.00	1	4	x16 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,43

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 80,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,47
Gigabyte M55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,71

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 95,-	2x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Dimona HY64D632DGU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1000	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 560,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 180,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 60,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 190,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	587 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,66
OCZ Reaper HPC OCZ2RPR10662GK	ca. € 190,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	560 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,69
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 70,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitessta DIMM Kit 2048MB	ca. € 70,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	470 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18	Nicht möglich	2,06
Aeneon AET760UDDD-3DD	ca. € 35,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	440 MHz DDR, 2,1 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,12

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 170,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	1,74
Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 80,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4 MB/s / 61,4 MB/s	2,06

LABORBERICHT

Logitech G9

HERSTELLER	PREIS
Logitech	Ca. € 75,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.logitech.de	Befriedigend

Der G5-Nachfolger kommt mit neuem Design und zwei austauschbaren Schalen. Die Ergonomie der mit 3.200 Dpi abtastenden Laser-Maus ist gut. Wer vorher mit der MX51B/G5/G7 gespielt hat, könnte die Handflächenablage als zu niedrig empfinden. Zur weiteren Ausstattung gehören ein Dpi-Schalter, zwei Seitentasten und die Setpoint-Software. (fs)



GESAMT 1,61

Asrock 4Core1333-ESATA2

HERSTELLER	PREIS
Asrock	Ca. € 75,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.asrock.com	Gut

„Gut und günstig", das passt für die neue Asrock-Platine, die dank Intel-P31-Chipsatz alle Core-2-Prozessoren mit FSB1333 hoch bis zum Duad-Core und Crossfire unterstützt. Die Leistungswerte sind durchweg gut und liegen auf dem Niveau eines P35-Pendants. Übertaktungsfunktionen gibt es nur wenige. (fs)

GESAMT 1,94

Seagate Barracuda ST3250410AS

HERSTELLER	PREIS
Seagate	Ca. € 60,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.seagate.de	Gut

Die Kapazität ist mit 250 Gigabyte bescheiden, dafür bietet die SATA-Festplatte eine sehr gute Leistung. Die Schreibrate der 7.200-U/min-Platte ist mit 75,5 Megabyte pro Sekunde hoch und auch beim Lesen kletterte der Wert auf sehr gute 76,9 Megabyte pro Sekunde. Der Geräuschpegel beträgt nur 0,3 Sone. (fs)

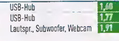
GESAMT 1,72

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 200,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-DSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.080,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,68
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 790,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-V	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 308 cd/m²	USB-Hub	1,77
Asus PG221 (22 Zoll)	ca. € 380,-	D-Sub, DVI-D, V., S-V, K.	21 ms	Sehr gut	Sehr gut	70 bis 225 cd/m²	Lautspr., Subwoofer, Webcam	1,91

SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,58
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,98

MEHRKANAL

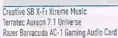


	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 330,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 160,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 170,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

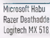




MÄUSE



	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54



TASTATUREN



	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



PROZESSOR	€ 70,-
AMD Athlon 64 X2 4400+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 0,-
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	€ 60,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 60,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 145,-
Sapphire Radeon X1950 Pro	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 55,-
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	
NETZTEIL	€ 45,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	€ 40,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

€ 610,-*

Der Aufsteiger-PC



PROZESSOR	€ 160,-
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 20,-
Thermaltake Ruby Orb	
HAUPTPLATINE	€ 120,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	€ 60,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 320,-
Gainward Bliss 8800 GTS (640 MB)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 90,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 60,-
Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	€ 80,-
Thermaltake Armor Jr.	

€ 1.070,-*

Der High-End-PC

PROZESSOR	€ 160,-
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	€ 120,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	€ 90,-
Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 565,-
Asus EN8800ULTRA (768 MB)	
SOUNDKARTE	€ 60,-
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	€ 90,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 75,-
Silverstone Element ST50EF-Plus (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 235,-
Silverstone TJ09	

€ 1.755,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

So läuft's wie geschmiert

Battlefield 2

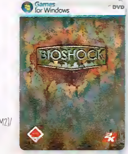
- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/
  Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Bioshock

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)



Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX-10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Sind Sie bereits mit der DX-9-Optik zufrieden, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

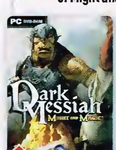
Company of Heroes: Opposing Fronts

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/GTX
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)



Da vor allem die Physikdarstellung bei heftigen Schlachten einen Einkern-Prozessor in die Knie zwingt, ist ein Modell mit zwei Rechenzentren Pflicht. Für die verbesserte DX-10-Optik reicht erst eine 8800 GTS/GTX oder HD2900 XT. Eine 7950 GT oder X1950 Pro garantiert alle Details unter DX 9.

Dark Messiah of Might and Magic



- **Prozessor**
  Athlon 64 3700+/
  P4 mit 3,4 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatinen**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

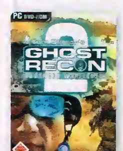
Mit Ausnahme der zwei Gigabyte Hauptspeicher fallen die Hardware-Anforderungen bei dem mit einer modifizierten *Source*-Engine ausgestatteten *Dark Messiah* moderat aus. Verringern Sie bei Leistungsengpässen die Shader-Details oder wählen Sie „Bloom" statt HDR-Beleuchtung.

Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E 6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)

Um genug Leistungsreserven für die Berechnung der maximal möglichen Geometrie zu haben, ist ein Zweikern-Prozessor vonnöten. Einen hohen Grad an FSAA/AF garantieren nur 512 Megabyte Grafikspeicher. Stellen Sie bei Leistungsengpässen „Entfernte Objekte" auf „Niedrig".

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

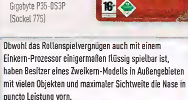


- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4800+/
  Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600
  GT/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)

Solange Sie im Grafikmenü unter „Physx" nur „Mittel" einstellen, sind Sie schon mit einem Zweikern-Prozessor der Einsteigerklasse gut gerüstet. Bevorzugen Sie eine sehr realistische Umsetzung von Newtons Gesetzen, benötigen Sie ein High-End-Modell oder eine Physx-Karte von Ageia.

Gothic 3

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)



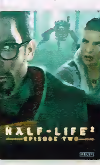
Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkern-Prozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikern-Modells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

GTA San Andreas

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/
  Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO können Sie die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF den Maximalwert wählen.

Half-Life 2: Episode Two



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Obwohl Valve der zweiten *Half-Life 2*-Episode neue Physikeffekte und grafische Verbesserungen einverleibt hat, bleiben die Hardware-Anforderungen moderat. Ruckelt es dennoch, schalten Sie High Dynamic Range aus. Reicht das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

- Einsteiger-PC
- Aufsteiger-PC
- High-End-PC

Lost Planet: Extreme Condition



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Während die DX-10-Version nur mit High-End-Hardware flüssig spielbar ist, genügen für das DX-9-Pendant in allen Details ein günstiger Zweikern-Prozessor und eine Mittelklasse-Grafikkarte. Ist die Leistung zu schwach, setzen Sie die Schattenauflösung auf „Niedrig".

Max Payne 2





- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungs-einbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Medal of Honor: Airborne



- **PROZESSOR**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **ARBEITSSPEICHER**
  2 GB
- **HAUPTPLATINE**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Besitzt Ihr Prozessor nur einen Kern, kommt wenig Spielspaß auf, falls Sie auf kein Detail verzichten wollen. Eine Mittelklassekarte garantiert bereits eine Auflösung von 1.024x768. Zwei Gigabyte Speicher sind ebenfalls Pflicht, sonst ruckelt es zu oft und die Ladezeiten nerven.

Prey

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

Rainbow Six: Vegas

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Die *Unreal*-Engine 3 unterstützt Zwei- und Mehrkern-Prozessoren. Mit einem Intel- oder AMD-Zweikern-Modell sichern Sie sich bereits die optimale Darstellung. Um die Leistung zu steigern, verzichten Sie auf die HDR-Beleuchtung oder minimieren die Schattenqualität.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

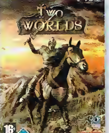
Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung und den „Render"-Optionen. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

Supreme Commander

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4800+/ Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Auch Chris Taylors Strategie-Meisterwerk verlangt für einen Spielbetrieb ohne Ruckler nach einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor. Die beste Tuning-Möglichkeit ist der Verzicht auf sämtliche Schatten. Das ergibt ein Leistungsplus von 77 Prozent.

Two Worlds



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 XTX
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Erst mit einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor besitzen Sie ausreichend Saft und Kraft, wenn die Maschine viel Geometrie berechnet und animiert. Atis Mittelklasse (X1950 Pro) ist zu schwach für den ruckelfreien Rollenspielbetrieb. Ausreichend: ein Gigabyte Speicher.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

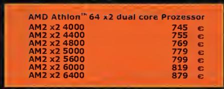
Gamer Power 435



- Asus M2N-E SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

745,€



AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor		
AM2 x2 4000	745	€
AM2 x2 4400	755	€
AM2 x2 4800	769	€
AM2 x2 5000	779	€
AM2 x2 5600	799	€
AM2 x2 6000	819	€
AM2 x2 6400	879	€

Gamer Power 405



679,€

- Asus M2N-E SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion-III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 2x NVIDIA® GeForce™ 8500GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor		
AM2 x2 4000	679	€
AM2 x2 4400	689	€
AM2 x2 4800	699	€
AM2 x2 5000	709	€
AM2 x2 5600	739	€
AM2 x2 6000	769	€
AM2 x2 6400	829	€

Gamer CLX-760



1199,€

- 17 Zoll 16:10 WSXGA+ LCD 1680x1050
- Windows® Vista™ Home Premium
- AMD® Turion™ 64 X2 Mobile Technologie
- ATI Mobile Radeon HD2600XT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2-667 Arbeitsspeicher
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- 160GB 5400RPM Festplatte
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- Wireless 802.11a/b/g Mini PCI-Karte
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- 3x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

AMD Turion 64 X2 MobileTechnologie		
TL-56 Prozessor	1199	€
TL-60 Prozessor	1219	€
TL-62 Prozessor	1269	€
TL-64 Prozessor	1309	€
TL-66 Prozessor	1409	€

Gamer Power 495



1175,€

- Asus M2N-E SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Nzxt Zero Aluminum Full Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GTX 768MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor		
AM2 x2 4000	1175	€
AM2 x2 4400	1185	€
AM2 x2 4800	1199	€
AM2 x2 5000	1209	€
AM2 x2 5600	1239	€
AM2 x2 6000	1269	€
AM2 x2 6400	1339	€

WWW.IBUYPOWER.DE

Voll auf die zwölf ...

... Preise! Gehen Sie steil und räumen Sie eine der Gaben (Wert: 6.500 Euro) ab, die Brother, Comtech, Be Quiet! und Revoltec freundlicherweise zur Verfügung gestellt haben. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unserem Schwestermagazin PC Games statt.

Machen Sie mit, gewinnen Sie einen dieser stolzen Preise:

BROTHER MACHT DRUCK

Ob privat oder fürs heimische Büro – Drucker-Hersteller Brother hat für jedes Anwendungsszenario Modelle im Angebot. Der HL-4040CN ist ein Farblaserdrucker inklusive Printserver für das Netzwerk, der bis zu 20 Seiten in der Minute schafft. Der Multifunktionsdrucker DCP-350C bietet neben Tintendruck auch Kopier- und Scanfunktionen.

Wert: € 1.300,-



4x
Brother DCP-350C



1x
Brother HL-4040CN

brother At your side.



1x
Syntesis Ro'bloo

COMTECH SORGT FÜR REGEN SPIELBETRIEB

Das System Syntesis Ro'bloo von Comtech ist gut geeignet für preisbewusste Spieler. Dank der Kombination aus einem Intel Core 2 Duo E6750 und einer Geforce 8800 GTS bietet es eine feine Spieleleistung. Auch neue DX-10-Titel wie *Crysis* und *Bioshock* laufen auf diesem PC in hoher Qualität. Zwei Gigabyte Speicher und die Logitech-G15-Tastatur und die -G5-Maus runden das Paket ab. Unter www.comtech.de finden Sie weitere Infos zum PC.

Wert: € 1.700,-

comtech

BE QUIET! UND REVOLTEC PRÄSENTIEREN DIE AKTUELLE SCHAUBUDE

Einen Showrechner von der Leipziger Spielemesse Games Convention verlosen Be Quiet! und Revoltec unter den Einsendern. Mit an Bord sind ein Fightboard Advanced, eine Fightmouse Advanced, eine Fightmat und eine Tasche, um alles auf die nächste Netzwerk-Party zu schleppen. Zusätzlich verlosen wir separat das 1.000-Watt-Netzteil Dark Power Pro 1000W von Be Quiet! und Zubehör aus der Advanced-Serie von Revoltec: Fightmouse, Fightboard, Fightpad, Fightmat.

Wert: € 3.500,-



je 1x
Dark Power Pro 1000W, Fightmouse Advanced, Fightpad Advanced, Fightboard Advanced, Fightmat Advanced



1x
Revoltec/Be Quiet! Showrechner

be quiet!®

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Auf welchen DX-10-Titel warten besonders 3D-Action-Freunde?



a) Crystaufstörung
b) Cryslerfertigungsanlage
c) Crysis
d) No Woman No Crysis

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 5. Dezember 2007.


HANDYGAMES
Nasty Babes-Rosa Best.Nr.38557
Das Super Modell Rosa zeigt in diesem Foto Shooting alles was sie hat. Wow!
Kennzeichen Finder Best.Nr.38335
Hast Du Langeweile im Stau? Mit dem tollen Kennzeichenfinder für Deutschland, Schweiz und Österreich haben alle ganz viel Spass.
Partners Best.Nr.38463
Der Partnertest! Du brauchst 2 Geburtstage und los gehts!
Sperm Bomb Best.Nr.38346
Befruchte die Eizelle, gelingt es Dir wartet eine Überraschung auf Dich.
Hot Girls Marta Best.Nr.38381
Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Marta und erlebe erotischen Momente....
Erotic Pairs Best.Nr.38543
Sexy Blondes! Es wartet endloser Spielspaß mit sündigen, dafür umso verführerischen Ladies, die es kaum erwarten von dir gefunden zu werden...
POKER Masters Best.Nr.38561
Zeig was du kannst in der Pokerrunde. Tolle Umsetzung des Zockerspiels!
Emanuelle Massage Best.Nr.38550
Verwöhne Emanuelle mit erotischen Massagetechniken. Sie wird dich auch verwöhnen!
HANDY UHREN
86000 86028 86018 86012 86010 86027 86008 86029 86003 86006
Stolen in 60 seconds Best.Nr.38551
Ich habe einen Job für dich, ganz leicht. Kleiner Einbruch bei einem Juwelier, keine große Sache. Auch den Antiquitätenhändler mußt Du besuchen...
TOP WALLPAPER
45005 43968 43930 43994 43933 45014
43956 43082 45041 45053 43353 43946 45045 43971
Hot Girls Sheila Best.Nr.38382
Hole dir die tabulose Slideshow mit Sheila. Sie zeigt dir einige erotische Positionen.
EROTIK WALLPAPER
43315 43223 43568 43728 43460 43468 43630 43459 43464
49942 43488 43213 43804 49939 43306 43508 43300 43295
Super TAXI Driver Best.Nr.38552
Fahre die verrücktesten Taxen der Welt. Kämpfe mit der Zeit, und kassiere viel Trinkgeld und Lob.
Sex Xonix Best.Nr.38195
Erotisches Geschicklichkeitsspiel, als Belohnung warten ganz scharfe pics ....
Das erste Produkt KOSTENLOS
Sende PAB+ die Bestellnummer per SMS an
+40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
87555**
EROTIK VIDEOS
32234 32014 32242 32255 32064 32074 32059 32071
32248 32072 32073 32062 32050 32033 32076 32034
32007 32252 32066 32049 32055 32092 32048 32243
Rachel Hale Pairs Best.Nr.38542
Tolles Spiel, bei dem 2 gleiche Paare aufgedeckt werden müssen. Sind die kleinen nicht Süss....?
69 Balls Blondies Best.Nr.38533
Hilf Pinky, Wäsche der sexy Lady einzusammeln. Du wirst mit scharfen Fotos für die Galerie belohnt!
Kein ABO
Einmalige Bestellung
Sende eine SMS mit CAC + Bestellnummer an
87555*
914***
0900-560330***
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min
Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP CAC + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343
Airwarrior Best.Nr.38409
Eliminiere die Feinde mit deinem Bomber. Tolle Grafik. 100% Action und Spielspass.
PERSONAL PICS
42953 43134 43034 43065 42954 42489 42952 42784
SMS mit CAC + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: CAC 43245 Ulla
Viele weitere Spiele und was läuft auf welchem Handy auf
WWW.HANDYSPIEL.DE





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon +49 911 2872-100
Telefax +49 911 2872-200
E-Mail leserbriefe@pcaction.de
Internet www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gozalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung **Petra Fröhlich**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler, © Electronic Arts
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth, David Martin, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus Tel. +49 911 2872-345, brigitta.asmus@computec.de
Rene Behme Tel. +49 911 2872-152, rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252, peter.elstner@computec.de
Judith Gratias Tel. +49 911 2872-258, judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257, gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144, wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah Tel. +49 911 2872-342, michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann Tel. +49 911 2872-251, ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pretschel Tel. +49 911 2872-254, silke.pretschel@computec.de
Markus Vones Tel. +49 89-416191-46, mv@codexmedia.de
Ina Willax Tel. +49 911 2872-255, ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder, judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon +49 89 20 959-125, Fax +49 89 20 028-111
E-Mail computec@csj.de, Online http://abo.pcaction.de
Postadresse
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

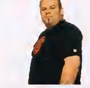
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, PLAY ZONE, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM
Internationale Tageszeitungen: Polen PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Auf den Seiten 32 bis 35 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Call of Duty 4".
Auf den Seiten 152 bis 156 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „The Witcher".
Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

PC ACTION 1/2008 ERSCHEINT AM 21. NOVEMBER 2007

Die gefährlichsten Paare der Menschheitsgeschichte

				
PLATZ 1 Kane & Lynch	**PLATZ 2** Heino und Hannelore	**PLATZ 3** Harold und Maude	**PLATZ 4** Dick und Doof	**PLATZ 5** Siegfried und Roy
BEKANNTHEITSGRAD				
Der Söldner und der Psychopath sind (noch) nicht sehr bekannt. Wer wenig Aufsehen erregt, kann ungestört abmurksen. Also hoher Multiplikator: **5,5**	Ein Paar wie Bonnie und Clyde, Pech und Schwefel, Adam und Eva. Wenn H&H Liebe machen, nennt man das übrigens ~~Nekrophilie~~ alt, aber geil. **3,3**	Bekannt wie Hennes & Mauritz, Schnick und Schnack, Hinz und Kunz. Also quasi gar nicht – jedenfalls unter unseren Lesern. **6,5**	PC ACTION-Redakteur Wolfgang Fischer ist dick und doof. Wegen seiner multiplen Persönlichkeit wurde er als Komiker-Duo weltbekannt. **1,2**	Seit ein Tiger von Roy genascht hat, ist das Zauberduo bekannter als Ernie und Bert, Cindy und Bert und sogar berühmter als Ali und Bert. **2,2**
BODYCOUNT (TOTE PRO MINUTE)				
Wenn Kane und Lynch durch die Gegend ziehen, fallen pro Minute durchschnittlich 83,5 Leute tot um. Der zweite Multiplikator beträgt ergo **83,5**	Heinos Gesang tötet relativ wenige Menschen. Aber viele landen als sabbernde Wracks in Altenheimen. Leichen pro Minute gibt es nur **17,5**	Zwölf von zehn Menschen, die *Harold und Maude* gesehen haben, nehmen sich das Leben. Nett: Der Film liefert gleich diverse Suizid-Tipps mit. **87,5**	Fischer wechselt selten Unterhosen und Socken (also nicht mal monatlich, wie es sich für 'nen reinlichen Mann gehört). Geruchs-Tote/Min.: **46**	Homophobe sterben sofort, wenn sie darüber nachdenken, dass Siegfried seinen kleinen Siegfried gelegentlich in Roy ... aber lassen wir das. **25,5**
HEMMSCHWELLE				
Lynchs Hemmschwelle ist niedrig. Der überlegter handelnde Kane versaut aber die schöne Statistik! Deshalb der relativ hohe Divisor von **23,4**	Hannelore wagt es doch tatsächlich, Auto zu fahren, obwohl sie eine Frau ist! *Das* nennen wir mal frech. Sehr niedrige Hemmschwelle! **5,2**	Ein Heranwachsender vögelt mit einer 79-Jährigen. Das ist natürlich völlig normal. Hat sich jeder schon mal gewünscht. Sex, Sex, Sex = **66,6**	Niedrig. Fischer besitzt die Frechheit, zu leben. Atmet Geschöpfen mit viel mehr Daseinsberechtigung die Luft weg (Maden, Asseln). Divisor: **12**	Schwule, die gern mit weißhaarigen Muschis rummachen, graut's wohl vor gar nichts. Deshalb der recht niedrige Hemmschwellendivisor von **15,5**
GEFÄHRLICHKEITSKENNZIFFER				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Bekanntheitsgrad x Bodycount) : Hemmschwelle = Gefährlichkeitskennziffer

Ziemlich figurbetont



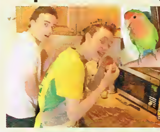
Unser Leser Paul Bernitz ist Beamter. Oder sitzt im Knast. Jedenfalls scheint er zu viel Zeit zu haben, weshalb er die PC ACTION-Redakteure im *South Park*-Stil kreierte. Wir weinten fast vor Glück! Bis wir feststellten, dass der faule Nasenbär die zehn Figuren gar nicht selbst fußgemalt oder mundgehäkelt, sondern mithilfe der Seite www.sp-studio.de zusammengestellt hatte. Also *bitte* Paul, ein bisschen mehr Mühe hätten Sie sich schon geben können! Sie Schwein!

Haarige Angelegenheit



PC ACTION-Redakteur Dennis Blumenthal hat eine Schwester namens Nina. Deren Freund heißt Victor. Jedenfalls: Nina war neulich ganz aufgelöst und heulte sich bei ihrem Bruder aus. Weil Freund Victor einen Haarschnitt wie Leserbriefonkel Harald Fränkel wollte. Ergebnis rechts. Was uns zu dem Kahlschlag einfällt? Ein schönes Gesicht braucht halt einfach Platz! Schade, dass Victor hässlich ist.

Piep-Show mit Vögeln



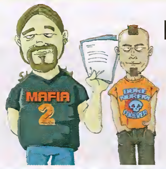
Die PC ACTION-Leser Tobias und Christian Tillmann haben einen Vogel. Na ja, halt wie alle, die Geld für unser Magazin ausgeben. Aber: Die Tillmänner haben auch ein lebendes Exemplar. Oder *hatten*? Genau wissen wir es nicht. Denn neulich bereiteten die Brüder „Supreme Filet Commander" gemäß unseres DVD-Videobeitrags „PC ACTION kocht" zu und schickten Fotos – darunter auch eines mit dem Piepmatz. Oh-oooh!

In letzter Minute*


CALL OF DUTY 4

Die Zeit ist reif für den Ego-Shooter *Call of Duty 4* – wir liefern kommende Ausgabe den Test. Außerdem steht *Need for Speed: Pro Street* auf unserem Prüfstand. Nicht zuletzt enthüllen wir alles Wissenswerte zu *Operation Flashpoint 2*. Hölle, oder? **Außerdem ...** gibt es als Vollversion einen Taktik-Shooter-Klassiker, der bei unserem Test eine Spielspaßwertung von 88% und eine Gold-Auszeichnung absahnte! Welches Spiel das wohl ist? Naaa? Mit unserer Filmausgabe liefern wir Ihnen zudem den Streifen *Undead*, den laut Herrn Hesse besten australischen Splatter-Zombie-Alien-Film der Welt!

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Fränkel: Warum fehlen *wir* oben in der Liste der gefährlichsten Paare?

Hesse: Weil wir kein Paar sind, sondern maximal sonderpaar, HAHAHA!

Fränkel: Gott, sind Ihre Sprüche erbärmlich! Ich betrinke mich jetzt, um das auszuhalten. In der Schnapspaar.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. NOVEMBER 2007


THE WITCHER®
WWW.THEWITCHER.COM
Beeindruckend Aus der Schulteransicht erscheinen Monster besonders imposant. Zudem wirkt das Spiel noch intensiver.
Stimmungsvoll Die Schauplätze in The Witcher erscheinen je nach Tageszeit unterschiedlich atmosphärisch.
Abwechslungsreich Geralt greift im Kampf gegen seine Rivalen sowohl zu Zaubern als auch zum Schwert.
Hexer: die Van Helsings des Mittelalters!
In The Witcher schlüpfen Sie in die Haut von Geralt, dem mächtigsten von fünf noch lebenden Hexern. Solange die Bezahlung stimmt, ziehen Sie als professioneller Monsterjäger durch die Lande und töten Bestien und Unholde – ohne sich um deren Hintergrund zu scheren. Sie sind eben kein barmherziger Samariter, dessen Handeln vom Streben nach Gutem bestimmt ist, sondern ein Söldner, der stets auf der Suche nach Profit und dem eigenen Wohl ist. Das unterscheidet The Witcher von anderen Rollenspielen!
© 2007 BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Wiedzmin © CD Projekt Red sp z o.o, based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.

Entscheiden Sie nicht leichtfertig – Sie bereuen es sonst bitter!

In Rollenspielen gilt es immer wieder, in bestimmten Situationen entschlossen zu handeln. Meist bekommen Sie direkt die Quittung für Ihre Maßnahmen: Charaktere sprechen nicht mehr mit Ihnen, Aufgaben sind unlösbar oder es warten Strafen und Sanktionen auf Sie. The Witcher beschreitet andere Wege. Eine getroffene Entscheidung wirkt sich erst mehrere Spielstunden später aus, sodass Sie nicht durch einfaches Speichern und Laden ausprobieren können, welche Konsequenz Ihnen besser gefällt. Ein getroffener Entschluss beeinflusst den Verlauf der Geschichte und das Schicksal Geralts nachhaltig – Sie müssen dazu stehen. Behalten Sie also die möglichen Folgen Ihrer Taten im Hinterkopf – leichtfertige Zeitgenossen bekommen schnell eine Menge Probleme.



Mächtig Etwa 250 Fähigkeiten stehen Ihnen im Charakterbildschirm zur Verfügung, darunter auch viele Zauber.



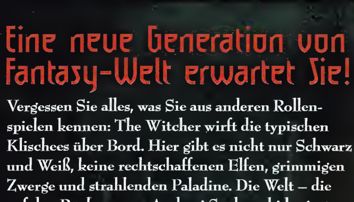
Blutig The Witcher spricht das erwachsene Publikum an – da geht es manchmal ganz schön hart zur Sache.

Unbarmherzig Geralt kennt im Kampf gegen die Höllenkreaturen keine Gnade.

Weitere Informationen [illegible] Sie im [illegible] auf Seite 150



WWW.THEWITCHER.COM



Eine neue Generation von Fantasy-Welt erwartet Sie!

Vergessen Sie alles, was Sie aus anderen Rollenspielen kennen: The Witcher wirft die typischen Klischees über Bord. Hier gibt es nicht nur Schwarz und Weiß, keine rechtschaffenen Elfen, grimmigen Zwerge und strahlenden Paladine. Die Welt – die auf den Büchern von Andrzej Sapkowski basiert – ist gekennzeichnet durch Elend, Korruption, Verrat, Lüge und Profitgier. Stadtwachen sehen bei passendem Schmiergeld von Strafen ab, Dorfbewohner schmuggeln Waffen, böse Elfen planen Attentate. Seien Sie also auf der Hut, wem Sie Vertrauen schenken, denn jeder vermeintliche Freund könnte Ihnen in der nächsten Sekunde in den Rücken fallen, jeder Feind in Wahrheit ein heimlicher Verbündeter sein. Das macht Ihre Reise undurchsichtig und spannend zugleich.

Zwielichtig Sie wissen nie genau, was Ihr Gegenüber im Schilde führt. Erst im Verlauf der Geschichte zeigen Charaktere ihr wahres Gesicht.

Hübsch Entwickler CD Projekt holt aus der Aurora-Engine aus dem Hause BioWare alles heraus und zaubert eine wunderhübsche Welt.


CDPROJEKT RED
THE WITCHER®
ATARI